HJEMMECOMPUTER







Nr. 12 DEC
Dkr. 28,50 Nkr. 28,50

ALT OM COMMODORE

Stor SOFT SPOT - sektion med anmeldelser af julens bløde software-pakker.
De nyeste, hotte spil: WORLD GAMES, MOVIE MONSTER, UCHI MATA, 1942
Diskettetips til COMMODORE 1541.
NY SUPER AMIGA 2500
AMIGA-spil STORTEST
Masser af tips, rutiner, programmer til COMMODORE 64
PIRATERNE svarer igen

Udtrækning af
Vinderne af Commodore 128 og 64
FIST II tegnekonkurrencen
Alleykat

Kæmpe Julenummer 72 sider
Danmarks mest solgte datablad

THE VIKINGS

KELE LINE A/S LTD. INC.






Distribueres af:




01392039

PCS

02 305488

**The Vikings er ude NU!!! Hvad venter du på?**
**Findes til Commodore 64/128 og Amstrad CPC 464, 664, 6128**

»The Vikings er fuldt på højde med de bedste engelske spil«
*Hjemmecomputer IC*

»Kunne godt gå hen og blive et af efterårets internationale hits«
*Jyllands Posten*

»Et klart 13-tal«
*SOFT*

Vejl. Udsalgspris incl. moms
BÅND: **179 kr.**
DISKETTE: **249 kr. / 269 kr.**
(Commodore/Amstrad)

The Vikings er et registreret varemærke af Kele Line A/S
Udgives af WORLD GAMES med tilladelse fra Kele Line A/S

**Dette nye operativsystem bygget ind i et cartridge bruger ingen hukommelse og er der altid. Kompatibel med 98% af alle programmer.**

## »LITTLE BIG BLUE«

# THE FINAL CARTRIDGE II

## Det første operativsystem der fungerer uden for Commodore 64*) - nu i ny og forbedret udgave



**Utility of the year**




**695,-** incl. moms

***NU FULDKOMMEN MENUOPBYGGET** -16 undermenuer - lige til at gå til.

***DISK TURBO** - 6 gange hurtigere loadning - 8 gange hurtigere saving.

***TAPE TURBO** - 10 gange hurtigere, selv med filer - normale Commodore ordrer - kompatibel med standard turboer.

***CENTRONICS INTERFACE** - Kompatibelt med alle kendte centronics printere og Commodores printerprogram. - Printer alle Commodores grafiktegn og kontrolkoder.
(Vigtigt ved programlistninger)

***SKÆRM DUMP FACILITET** - Højopløsningsskærme i farver printes ud i fuld side med 12 gråtonenuancer - selv fra programmer som Doodle, Koala Pad, printshop etc. Søger automatisk adresser for skærmbilledet.

***24K RAM**
**EKSTRA TIL BASICPROGRAMMER**
- 2 nye kommandoer »memory read« (læs i hukommelsen) og »memory write« (skriv i hukommelsen). Du flytter 192 bytes med maskinsprogshastighed overalt i de 64K Ram hukommelse. Kan bruges med strenge og variabler.

***BASIC 4.0 KOMMANDOER**
- Som Dload, Dappend, Catalog.

***BASIC VÆRKTØJER (NYTTEORDRER)**
- med Auto, Renum (incl. Goto og Gosub) Find, Help, Old etc.

*) Også Commodore 128 - 64 mode.




Udskrift direkte fra skærm dump.

***FORPROGRAMMEREDE FUNKTIONSTASTER** - Som RUN, Load Catalog, Diskkommandoer, List (fjerner listbeskyttelser).

***TASTATUR EKSTRAFUNKTIONER**
- Pokes og Sys i hexadecimaltal.

***SKRIVEMASKINEFACILITETER**
- Type-kommando får din printer til at fungere som skrivemaskine.

***DOS - KOMMANDO** - Giver dig hurtigere editeringsmuligheder.

***KOMFORTABEL UDVIDET MASKINKODEMONITOR** - Med scroll op eller ned. Bankswitcning, printing samt DISK-DRIVE monitor - optager ingen ekstra hukommelse!!

***RESET KNAP** - Resetter ethvert beskyttet program.

***GAME KILLER** - Dræber sprite til sprite - og sprite til baggrunds sammenstød.

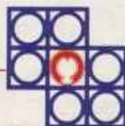
***DANSK KARAKTERSÆT**
- Har du dansk karaktersæt (æ, ø & å) monteret i din computer - med TFC - er de der stadig.

INCL.
**FREEZE FRAME**
- m. knap - Kopierer næsten ethvert program - og giver dig mulighed for, at lave en TOTAL KOPI til diskette eller bånd af programmet. Fast loader og starter.

12 mdrs. garanti.

UDFØRLIG DANSK BRUGERVEJLEDNING
(Kan senere bruges som opslagsvejledning)

**MØRCOM DATA A/S**



Jernbanegade 7 - 4700 Næstved    Tlf. 03 72 68 88

*- eller hos een af vore 220 forhandlere rundt omkring i Danmark*

# ÅRETS DELUXE JOYSTICK

Af Spectravideo® produceret specielt for AASCHIMA Trading - Rotterdam.

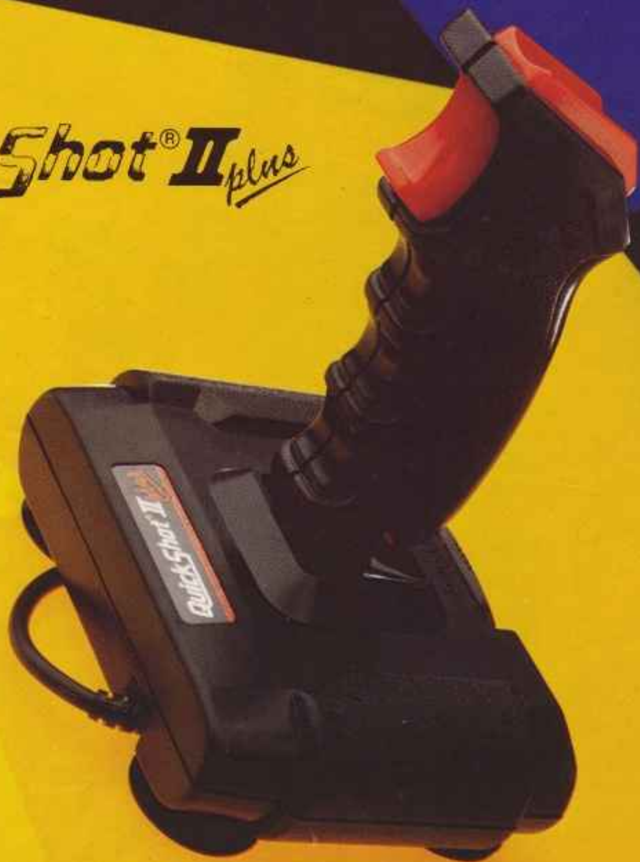
NU endeligt, med garanti, direkte importeret til Danmark.

Prøv det - sammenlign det - og du er overbevidst - det fåes ikke bedre

Quick Shot II plus - ikke noget med nylonringe - et lækkert stabilt joystick - der bare virker - og virker - og virk......

Fireknapper 2 stk. t/tommel- og pegefinger
Rigtige stabile micro-switches 6 stk.
Autofireknap (kan slås fra)
Nyt lækker håndtag både til venstre- samt højre hånd.
Stabile sugekopper 4 stk. - lige til at udnytte.

QuickShot® II plus

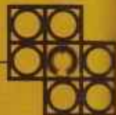


Vær sikker på, at det joystick du køber, er et QUICK SHOT II - plus joystick, det bliver du tilfreds med - med garanti.

## Tilbudspris kr. 199,00 incl. moms

Køb det hos:
MØRCOM DATA A/S
- eller hos en af vore 220 forhandlere i Danmark
Ring og få oplyst hvilken forhandler der ligger nærmest.

MØRCOM DATA A/S





4

# RUN

Nr. 12

**Chefredaktør & ansvarlig udgiver:**
Hans Christian Thaysen

**Softwareredaktør:**
Martin Plantener Jensen

**Redaktionelle medarbejdere:**
Kasper Barfoed
Otto Plantener Jensen
Jan Trzakowski
Jannik Schäfer
Casper Gjerris
Martin Lundsgaard Jensen
Bo Reestrup Peteren
Rikard Nielsen
Henrik Thomsen

**Fotograf**
Christian Jensen

**Tegninger & lay out:**
Thaysens Tegnestue

**Repro & Tryk:**
G. R. T. Aps

**Distribution:**
DCA, Avispostkontoret

**Redaktion & udgiver:**
**IC RUN Thaysen**
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
02 54 25 24

**Abonnement:**
**Dorthe Christensen**
**Telefon: 01 95 56 95**

Annoncepriser:
1 side 5.375,-
1/2 side 2.855,-
1/4 side 1.800,-
1/8 side 1.190,-

Oplag: 23.250
Annoncedeadline:
Nr. 1 8. januar.

Indholdsfortegnelse



## Julespecial med anmeldelser af det nyeste software: SOFT SPOT



Næste nummer af IC RUN udkommer den 29. januar '87.

**Vi byder læserne velkommen til vort nye, samlede IC RUN, hvor alle læserne vil nyde godt af sammenlægningen. Udover at vi nu kan give dig et bedre og flottere blad, vil prisen være lavere for RUN-læserne, mens IC's læsere nu får et månedsblad, der bortset fra januar og juli vil komme 10 gange årligt.**

# Tegn abonnement - og få 1987 årgangen tilsendt for kun kr. 228,-

## Alle tiders julegave!







# SPAR 20%

**For 19 kr. om måneden kan du holde dig a jour med alt, hvad der vedrører din Commodore computer, din CBM-PC'er og de dermed beslægtede produkter.**

*Hvis du tegner abonnement på IC RUN, får du bladet leveret med posten og sparer samtidig 20% i forhold til løsbladsprisen. Et årsabonnement koster kun kr. 228,- for 10 numre - du sparer altså kr. 57,- hvilket svarer til 2 numre gratis.*

**Send kuponen i dag - eller ring til vor abonnementsafdeling: 01 95 56 95.** Dorthe Christensen

## JA TAK!

IC RUN 12/86

*Jeg ønsker at tegne helårsabonnement på RUN, så jeg automatisk får bladet tilsendt med posten. Normalpris kr. 228,- incl. moms.*

**SPAR 20%. Introduktionsrabat kr. 228,- incl. moms**

*Navn* ______________________

*Stilling* ______________________

*Adresse* ______________________

*Postnr.* ____________ *By* ____________

*Klip kuponen ud og send den i en lukket kuvert til*

***IC RUN · Torvegade 52 · 1400 København K***

# COMMODORE

## SCRAMBLE

- Nej, der er ikke tale om et spil... Ordet dækker over endnu en form for effektiv beskyttelse mod at folk ikke går ind og skriver deres eget navn i dine spil/programmer.

Det foregår på den måde at du »scrambler« programmet (fra engelsk: scrambled egge = røræg), sådan at der ikke kan fås et eneste fornuftigt ord ud af at kigge i det med en maskinkodemonitor, før programmet ER RUNnet.

Det gøres ved at EOR med et bestemt tal, sådan at alle bytes ved en matematisk operation bliver ændrede. - Hvad glæde har jeg så af det, spørger du måske dig selv?? - Jo, der sker nemlig det, at EORer du en gang til MED DET SAMME TAL, så bliver programmet »sig selv« igen, nøjagtig som det var før du EORede første gang.

Dette kan så gøres på forskellige måder, først skal vi lige se hvordan man meget simpelt kan »scramble« fra adresse 0800 til 9FFF med tallet FF (alt foregår jo hexadecimalt nede i maskinen).

Vi bruger en subrutine, da det jo er den samme rutine, der skal bruges til begge dele:

- Men det er ret nemt at finde ud af at knække dit program, hvis du »bare« har »scramblet« med et enkelt tal, næ, du bliver nødt til at »scramble« forskellige dele af hukommelsen med forskellige tal.

OG HVORDAN GØR MAN SÅ DET??? - Jo, også der har Commodore været flinke ved os. Der er jo en ROM, der aldrig ændrer sig, så hvorfor ikke bruge den?

Her kommer 2 eksempler, først på at »scramble« 256 bytes med ROM (f.eks. en copyright-tekst), og derefter et eksempel på at »scramble« 1024 bytes (1 K, svarende til 4*256 bytes):

```
eksempel 1:

      LDY #$ 00          ; vores sædvanlige tæller
ADR:  LDA $ 0810,Y       ; (0810 = start-adresse for "scrambling")
      EOR $ A200,Y       ; (ROM starter i A000, så vi ta'r et tilfældigt sted)
      STA $ 0810,Y       ; - og byten lægges stille og roligt på plads igen.
      INY                ; Tælleren tælles op, når den når 256 bliver den 0,
      BNE $ ADR          ; så hvis tæller ikke er nul, skal vi tilbage igen.
      RTS                ; Her blev tæller = 0, så er vi færdige.

eksempel 2:

      LDA #$ A0          ; Startadresse high-byte for ROM
      LDY #$ 00          ; low-byte for ROM, der skal "scrambles" med...
      STA $ FC           ; Ned i to ubenyttede
      STY $ FB           ; adresser.
      LDA #$ 08          ; start af "scramblings-område", high-byte
      LDY #$ 10          ; - og low-byte.
      STA $ FE           ; - og gem dem i to andre
      STY $ FD           ; ubenyttede adresser.
TL:   LDY #$ 00          ; vores efterhånden velkendte tæller.
TL2:  LDA ($ FD),Y       ; og så...
      EOR ($ FB),Y       ; "scrambler"
      STA ($ FD),Y       ; vi...
      INY                ; tæller en frem
      BNE $ TL2          ; hvis tæller ikke er nul, så en gang til.
      INC $ FC           ; Tæl begge adressers
      INC $ FE           ; high-byte en op !
      LDA $ FC           ; hent adressen
      CMP #$ A4          ; hvor langt er vi nået i ROMmen ?
      BNE $ TL           ; - ikke langt nok, eller...
      RTS                ; lige tilpas.

      LDA #$ 08          ; Her angives startadressens high-byte
      LDY #$ 00          ; - og startadressens low-byte.
      STA $ FC           ; og de gemmes så to steder i zero-page, hvor de
      STY $ FB           ; ikke bliver ændrede.
TL:   LDY #$ 00          ; en tæller, TL angiver adressen.
TL2:  LDA ($ FB),Y       ; her hentes den byte, tælleren er nået til.
      EOR $ FF           ; og her sker så selve ændringen.
      STA ($ FB),Y       ; - Byten lægges lige så stille på plads igen...
      INY                ; Tæller = Tæller + 1.
      BNE $ TL2          ; Hvis tæller <> 0, så gør vi det en gang til.
      INC $ FC           ; Vi lægger en til High-byte-tælleren,
      LDA $ FC           ; og checker lige at den ikke har nået slutadressen
      CMP #$ A0          ; (High-byte for slutadressen + 1)
      BNE $ TL           ; - hvis den er mindre, så på'en igen...
      RTS                ; tilbage til selve programmet.
```

Rikard Nielsen








| | |
|---|---|
| Titel | TOBRUK |
| Producent | PSS |
| Pris | 178 kr. |

Tobruk er det nyeste spil i PSS wargames serien, og PSS har sendt os en prøve på spillet.

Desværre var der sammen med båndet kun en beskrivelse af spillet, og ingen egentlig instruktioner, så vi har ikke kunnet teste spillet så dybt som vi gerne ville.

Tobruk er en havneby i Libyen, der under anden verdenskrig spillede en stor strategisk rolle for forsyningerne til ørkenkrigen i det nordlige Afrika. Byen blev erobret og tilbageerobret et par gange i løbet af krigen, men den situation spillet beskæftiger sig med udspillede sig i juni 1942, hvor aksemagterne i det virkelige liv indtog Tobruk, og dermed tvang de Allierede styrker til at føre deres forsyninger frem gennem Alexandria, 800 km længere østpå.

Spillet viser et kort over området omkring Tobruk, med markering af byer, terræn og militære enheder. På dette kort kan man så kommandere sine enheder rundt, eller få oplysninger om egne eller fjendtlige enheders type og forsyningstilstand. Her markeres også hvilke enheder der er i kamp, og hvor eventuelle luftangreb rammer.

Som sædvanlig har PSS indlagt en arkadesekvens i spillet. Det er en tanksimulator, som man kan vælge at aktivere når der er kampe igang. Jeg gik hurtigt over til at lade være, delt fordi sekvensen var kedelig og mest mindede om sidste bane af Beachhead, og dels fordi PSS-programmørerne i deres store visdom har ladet udfaldet af arkadesekvensen have indflydelse på forløbet af hovedspillet, og det havde en tendens til at være dårlig indflydelse.

Foruden at flytte styrker og eventuelt kæmpe i simulatoren står man selv for at dele de forsyninger der er til rådighed ud hvor man mener de er mest nødvendige. Man styrer også selv fordelingen af fly og ingeniørtropper på forskellige opgaver.

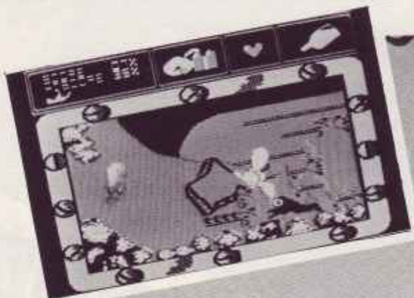
Alt i alt skulle der altså være basis for et godt strategisk spil, men i praksis virkede det som om simpelt powerplay var ganske effektivt. Det er lidt skuffende, men skyldes muligvis at vi i vores version kun kunne få lov at spille angribere.

I den endelige version af spillet, skriver PSS, vil man kunne vælge mellem 2-spiller-spil.

# MERMAID MADNESS

SOFT SPOT

**Testet på** C 64/128
**Producent** Electric Dreams
**Pris** Bånd 178 kr.
Disk 248 kr.
**Import** Quicksoft



Det er sommer, der er sol og ligger man på stranden, når Electric Dreams kommer forbi, så kan man måske prøve deres nyeste spil, Mermaid Madness. Det er ikke noget helt almindeligt spil, det er en arkadekomedie, siger Electric Dreams i deres pressemedelelse. Morsomt er det da også, at man styrer en havfrue, med det søde navn Myrtle, rundt i sin søgen for at befrie Gormless Gordon, hendes kæreste der er et helt almindeligt to-benet menneske, men han er under en dykketur blevet lukket inde i et vrag ved et uheld. Der er selvfølgelig mange ting man skal opnå før Gormless er i sikkerhed, og under vandet lurer alskens kravl, der dræner Myrtle for energi.

Spillet er et arkade adventure, og præsenterer os ikke for nogen nyskabelser i nogen form. Man skal svømme fra bane til bane, og samle ting sammen lægge nogle ting de rigtige steder. F.eks. fandt vi noget dynamit, som vi kom grimt til skade med første gang vi lagde det ned. Til sidst fandt vi på at lægge den ved en blokeret gang, og der blev så blæst et hul, der åbnede vejen for yderligere undersøgelser. Man dør dog ret hurtigt i Mermaid Madness for selv små søde søheste dræner ens energi. Der er mange forskellige uhyrer, nogle af de farligste er hajerne og kæmpeøsters. Der findes dog (svampe?), som man kan spise for at få mere energi.

Grafisk er spillet ret flot og meget farverigt, og Electric Dreams har efterstræbt en tegneserie agtig grafik, og Mermaid Madness er da også en nydelse at se på. Animeringen af figurerne er ikke noget særligt, men de bevæger sig pænt henover skærmen. Lydsiden virkelig god, der spiller flere forskellige melodier i spillet, som dog i længden er lidt trættende. Lydeffekterne er gode, især plasket når Myrtle hopper i vandet lyder godt. Selve spillets udfordring er desværre ikke stor nok. Som sagt er spillet svært og man dør hurtigt, men der foregår ikke meget andet end at man svømmer rundt, tager ting op, lægger ting, osv. I den retning minder spillet utrolig meget om Ultimates Underwurlde og Sabre Wulf. Den største spænding er at se nye skærme, der er bl.a. en meget flot undervandsby med templer og huse, men denne slags spænding er ikke nok til at bære et helt spil.

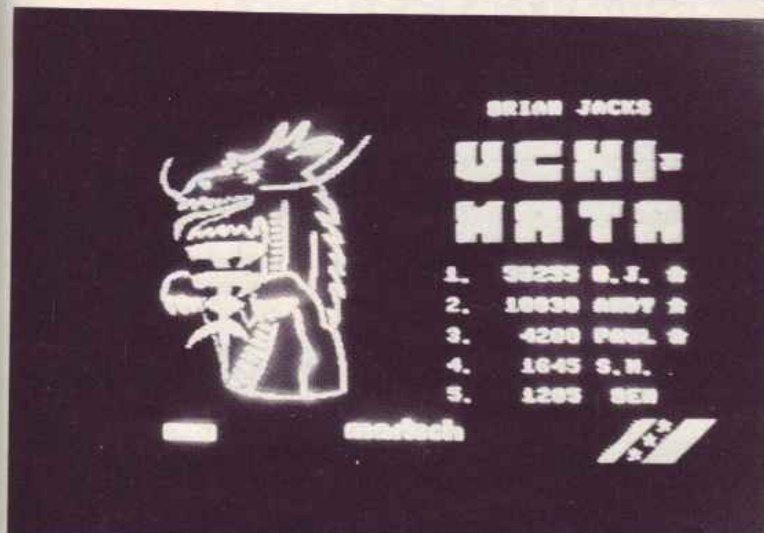
Konklusionen om Mermaid Madness kan ikke blive andet end, pæn grafik - kedeligt spil, og det kan ikke være 178 kr. værd. Den udlovede komedie synes også at være udeblevet fra spillet.

| | |
|---|---|
| Grafik | 92% |
| Lyd | 88% |
| Præsentation | 78% |
| Underholdning | 65% |
| værdi | 70% |



Vedr. Kaptajn Peek & Poke, husk at skrive NEW, når programmet er færdigt, i programmet 1.2 K Ram udvi-

# UCHI MATA, Martech, Commodore 64






Den fire-dobbelte europamester i judo, 7. dan Brian Jacks, stod op en morgen.

- Åh, nej, skal jeg nu igang igen, tænkte han, mens han smed de to første under-dan'ner, der tilsammen gjorde næsten lige så meget modstand som en våd dyne, hen over skuldrene.

Ja! For at bevise at han stadig er værdig til sin titel og kan få lov til at kæmpe mod ligeværdige modstandere, skal en judo-mester hverdag kæmpe sig igennem ca. en halv time mod modstandere, som absolut ikke er hans tid værdig.

I virkeligheden går det jo nok ikke helt sådan for sig, men Martechs judo-simulation mangler desværre en mulighed for at indstille sværhedsgraden på modstanderne, så når man først har fået check på et par kast, kan man faktisk sidde og kede sig temmelig længe inden der begynder at komme modstand.

Betragt derfor kun Uchi Mata som et 2-spiller-spil.

Efter snart adskillige karate-spil kom så det første judospil. Der er måske dem, der mener at det ikke kan gøre den store forskel (eller måske ligefrem ikke kan se forskel!!), og der er naturligvis også en del ligheder, men i forhold til de karate-spil, jeg kender, udmærker Uchi Mata sig først og fremmest ved at det ikke bare gælder om at angribe, men at også forsvar mod modstanderens angreb, er en vigtig del af spillet. Om der er den samme forskel i virkelighedens kampsporter skal jeg ikke kunne sige, men det gør computer-udgaven af judo betydelig mere interessant end de tilsvarende karate-versioner.

Det er lidt synd at der er så lidt udfordring i computerens automatspiller, men den kan da altid bruges til at øve de forskellige kast. (Der er også en øvelses-modstander, men den er en ren tøjdukke). Der er 5-6 forskellige kast at lære, plus et par slag og skub som ikke er tilladt.

Kastene udføres med forskellige cirkelbevægelser med joystikket, som også bruges til at flytte sin vægt rundt for at gøre det svært for modstanderen at få en ud af balance. Det tager lidt tid at lære de forskellige kast og bevægelser, men instruktionerne er udmærkede, og styringen kommer hurtigt til at virke naturlig. Jeg prøvede at spille uden at have læst instruktionerne, men det kan ganske enkelt ikke lade sig gøre.

Instruktionerne er i øvrigt ret morsomme: De er »i dansk« som der står på bagsiden af pakken, og hvis nogen skulle være i tvivl om hvad det betyder så forstår de sikkert heller ikke »en rituel kemp«, »en red firkent«, »hvorden«, »engrebat« og »skriv dit score på listen«, men sådan hedder det altså »i dansk«. Helt ærligt Micropool/Quicksoft, der står for dette lingvistiske fænomen: Det er pinligt.

Som 2-spiller-spil betragtet er Uchi Mata et udmærket spil. To ligeværdige modstandere kan få nogle lange dyster ud af det før et afgørende kast kan sættes ind. Spillet tager hensyn til faktorer som træthed og hvor godt greb man har om modstanderen. Det ville have været rart med nogle flere forskellige kast, men de 5-6 stykker, der er, giver rimeligt gode variationsmuligheder.

Så, alt i alt, hvis du kan lide denne type spil, og kender en til, der har det på samme måde; så er her et rimeligt godt køb.

---

+: Et spil med en vis dybde
Styringen fungerer
Instruktioner på dansk

÷: 1-spiller-spil er håbløst
Styringen skal læres
Kun for kampsport-freaks
Instruktioner i dansk

---

| | |
|---|---|
| Grafik | 85% |
| Lyd | 80% |
| Præsentation | 70% |
| Underholdning | 80% |
| IC værdi | 80% |

# Ole Grünbaum skriver om PIRATER

# INSIDE I·N·F·O

Piratkopier er mange ting. Fælles for dem alle er, at de ikke er købt af en autoriseret forhandler og at de ikke er kopieret af en, der har ret til at kopiere og videregive.

Sammenslutningen af udbrydere af Standardprogrammer (kaldet SUS) fortæller os, at der kun er én slags piratkopier, og at de alle er ulovlige, og at dem der har dem derfor er lovbrydere.

Men så enkelt er det ikke i virkelighedens verden.

Der er mange slags piratkopier og mange slags pirater.

De mennesker der tjener penge på at sælge andres programmer uden at de har ret til det, og uden at programforfatteren får en vis andel af salget, er med et gammeldags ord tyveknægte. De stjæler andres ejendom.

Disse tyveknægte er en skamplet for computerfolket, og hvis det ikke var fordi politiet havde travlt med andre opgaver så som at opklare voldtægt og mord og smide unge mennesker ud af forladte huse, og hvis det ikke var fordi det ikke længere er så moderne at straffe småkriminelle, så ville disse tyveknægte blive udstillet på torvet, så alle kunne se dem, dyppet i tjære og rullet i fjer, og derefter kørt ud af byen.

Der er ingen undskyldning for at sælge programmer, andre har lavet, når man ikke har ret til det.

Men så er der den gode pirat. Den der i begejstring over et program laver kopier af det til venner og bekendte. Ikke for at tjene penge, men fordi programmet er så godt, og det er så fantastisk at en computer kan kopiere et program!

Og ligesom der er forskellige slags pirater er der også forskellige slags folk der tager imod piraternes fangst. Der er dem der køber knækkede spil i Den Blå Avis. Og jeg må indrømme, at selvom man faktisk deltager i ulovlig virksomhed, har jeg svært ved at bebrejde nogen det. Spillene koster alt for meget i forhold til underholdningsværdien. De burde koste ca. det samme som en LP. Nu koster de 2-3 gange så meget.

Og desuden synes jeg ikke det er moralsk rigtigt af branchen at sælge så mange computere til børn, og så derefter forvente at de samme børn skal pruge 1.000 kr. pr. måned til spil.

Hvis en 14-årig har 200 knækkede spil på bånd eller disketter, så skulle han have betalt ca. 40-50.000 kr. for at købe dem. Det ville han aldrig kunne gøre, så derfor er det ikke rigtigt at software-branchen bliver snyt for beløb, der svarer til de piratkopier, der er i omløb.

Det påstår SUS nemlig.

Men så er der den glade modtager af et erhvervsprogram, som betaler 500 kr. for et program til 10.000 kr. Og skal bruge programmet til erhvervsformål.

Her er der naturligvis tale om snyd og bedrag for begge parter, pirat og hæler. Men det skal også lige tilføjes, at priserne på programmer til PCPerne længe har ligget i et alt for højt leje. Hvad ligner det at betale 10.000 kr. for et tekstbehandlingsprogram? Men der er også nye toner på vej med bl.a. Kvik-programmerne, som koster mellem 500 og 1.000 kr.

Billige programmer med virkelig gode trykte vejledninger er i længden vejen til at undgå snyd og bedrag. Det må Softwarefirmaerne lære.



Der er også dem, der har masser af programmer liggende, som de har fået i piratkopier, men som de ikke bruger daglig. Men det er da sjovt at se programmerne. Disse mennesker (og det er vel nok de fleste intelligente computerbrugere) snyder heller ikke programforfattere og softwareudbydere for noget beløb.

Tværtimod udfører de, der kopierer til venner og bekendte, softwarefirmaernes arbejde. Disse firmaer burde nemlig sende demoer i omløb, så folk kan se hvad de evt. køber - før de køber.

Jeg hørte en lille historie om piratmarkedet. Det var en stor offentlig institution, som havde lavet et computerspil som led i sin undervisningsvirksomhed. Spillet var betalt. Nu skulle man blot have de unge til at spille det.

Chefen for uddannelsesafdelingen var lidt af en filur. Han fik spillet sendt ud på markedet til 495 kr., kopisikret og det hele. Allerede efter et par uger kunne han stolt konstatere, at det blev udbudt til salg for en tiendedel af prisen i det omtalte lands blå avis. Han havde opnået, hvad han ville, nemlig at få landets ungdom til at spille spillet.

Så piratkopiering er mange forskellige ting.

Men vi computer brugere bør fryse alle snydehunde ud af miljøet. Det er i orden at cracke. Men det er ikke i orden at snyde programmørerne for deres honorar for mange måneders intens programmering. Stop den del af det.

## Billigere Amiga

Amiga kommer nu i USA i en billigudgave, og denne vil sandsynligvis komme til Danmark til næste år. Et gæt på prisen er lige under 10.000 kr. for Amiga, tastatur, diskettestation samt farveskærm. Dermed bliver Amiga sandsynligvis den nye foretrukne hjemmecomputer til afløsning af Commodore 64.

Når man ser de spil og underholdningsprogrammer, som lige nu kommer til Amiga'en med lyd i hi fi-kvalitet og billeder, der minder om tegnefilm (også i bevægelser!) - kan man ikke andet end byde velkommen til hjemmecomputernes 3. epoke.

1. epoke var tiden, da folk samlede computeren eller købte en af de første Apple'r eller Commodore'r eller evt. lidt senere en ZX80. Grafikken var oversimpel. Farver fandtes ikke. Ping-pong, Space Invader og Frogger var toppen.

2. epoke var hjemmecomputerne med farver, lyd og op til 64 Kbytes brugerhukommelse (senere udvidet til 128 Kbytes). Commodore 64/128 og Amstrad CPC-serien har trukket sig ud af den tid som de overlevende. Man kan bruge disse computere til meget sjov og ballade, men der er alvorlige begrænsninger i hukommelse, hastighed og behandling af billede og lyd.

3. epoke indledtes med Atari ST og Amiga. Brugerhukommelsen marcherer rask væk op mod Megabyte'n og som sagt siger grafik og lyd spar to til hvad vi hidtil har set, selv inden for erhvervslivet (hvor computerne stort set er dødkedelige).

Amiga-alderen er over os.

# SCANTEAM

Det går hedt til når SCANTEAMS Lars Østerballe programmerer. Til venstre ses Benny Lønstrup.

**Programmører i alle lande, forener eder!!!**

Scanteam mener at for en programmør kan det ofte være svært at vurdere det spil man selv laver, og det er vigtigt at man kender personer som kan komme med gode råd og hjælpe. I stedet for at mange personer sidder alene med de samme problemer, så kan danske programmører ligeså godt samarbejde.

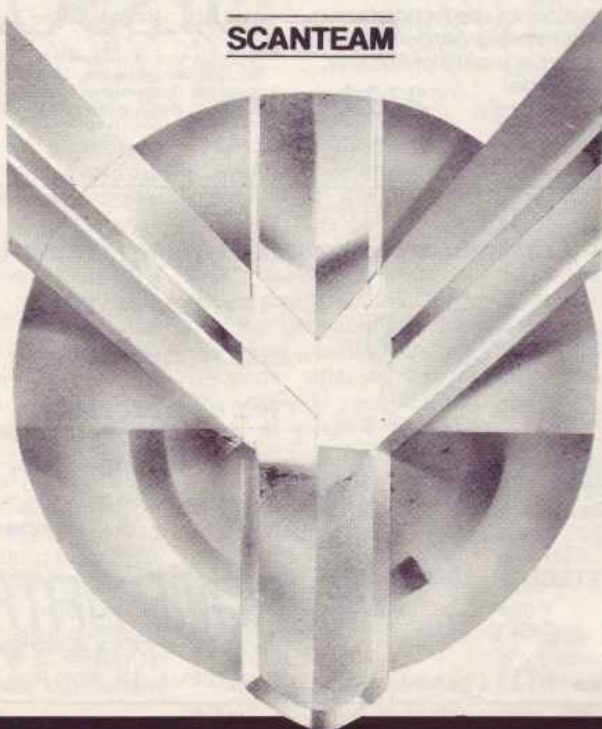
Scanteam har eksperter der kan hjælpe med alle mulige problemer, og så er vi (synes vi da selv) ret gode til at finde ud af, hvordan et spil skal produceres og markedsføres.

Michael Jakobsen fortsætter:»Scanteam har hidtil været en slags klub, men vi er nu ved at oprette vort eget software firma, der skal gå direkte ind på de internationale markeder. Derved vil vi sikre den bedst mulige markedsføring, og vigtigst af alt, top betaling til programmørene.

De personer som samarbejder med os, er på ingen måde bundet til firmaet. Når et program er færdig, er man frit stillet, og kan benytte et hvilket som helst softvarefirma. Man skal kun vælge os, hvis vi kan tilbyde den bedste markedsføring og de bedste royalties, -det er vi dog sikre på at vi kan!« udtaler Michael.

**Også i Norge og Sverige?**

»Det er muligt, at der vil blive oprettet en fælles organisation for flere af de skandinaviske spil firmaer. De forskellige firmaer vil være helt selvstændige, men vil virke som et stort internationalt software firma. I annoncer og på selve spillet, kan man bruge et fælles »over« label, samt selvfølgelig firmaets eget label. Fordelen vil være, at man kan bruge de samme pro-



duktions faciliteter, udenlandske kontorer, markedsførings folk, show stande mm. Derved vil man spare mange penge, og få en langt mere effektiv distribution og markedsføring, end hvis der findes 5-7 software firmaer bare i Danmark.

Scanteam har kontakt til andre danske software firmaer, og vi undersøger i øjeblikket, om et markedsførings og distributions samarbejde kan etableres.

**Lav spil, start nu!**

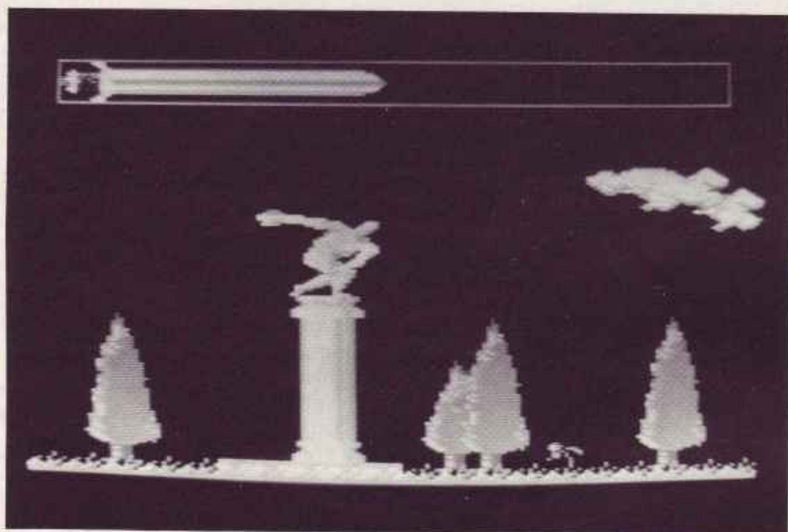
«Scanteam har kontakt til mange »sovende« programmører, der endnu ikke er gået igang med et project. Hvis I mangler inspiration eller hjælp, så bare ring til os.

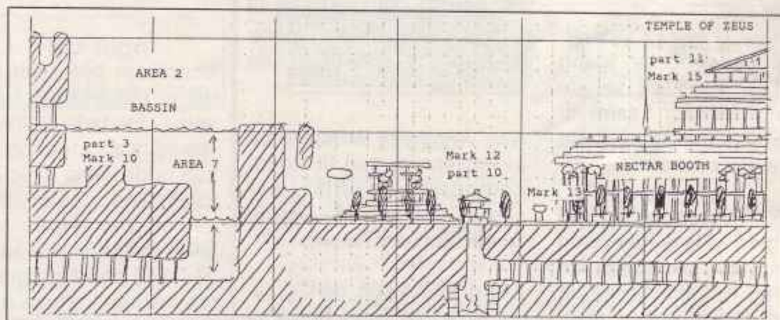
De personer der idag etablerer sig som spiludviklere, vil stå stærkt i fremtiden, da det senere vil være svært at komme ind i brancen. Spil brancen er kun 4-6 år gammel, men den er nu ved at være »etableret«, på lige fod med f.eks. film brancen,« mener Scanteam.

»Mange engelske spilfirmaer, har endnu ikke forstået at organisere en ordentlig struktur til udvikling af spil, se blot hvordan de kan ødelægge fede spil oplæg som James Bond, Miami Vice - og ikke mindst Knight Rider...Bwaddddderrr!!!

I England hopper de bedste programmører ofte fra et firma til et andet (det samme gør cheferne), og firmaerne har store problemer med at finde dygtige programmører (godt for os). Det er såmænd ikke svært at finde interesserede kids, men firmaerne forventer ofte at de helt uden hjælp selv kan lave hit spil. Hvis der så endelig er nogle whizz kids der laver et godt spil, så bliver markedsføring og betaling ofte ret dårligt.«

# Pantheon






Pantheon er et BBC spil, som har haft arbejdstitlen Micropolis. Spillet der er lavet af Lars Østerballe og Benny Lønstrup er nu færdigt, og det har fået navnet Pantheon. Spillet skal markedsføres af Superior Software, da de er no. 1 med BBC og Electron spil.

## PANTHEON

Handlingen i Pantheon begynder med at man spiller en meget simpel udgave af Uridium. Dette er opbygget som en lille forfilm, og på et tidspunkt går man videre til hovedspillet.

Selve spillet foregår på en ø med græske templer, træer, statuer, huler, lava strømme mm. Her skal man kæmpe mod forskellige monsters og forsøge at finde dele til sit rumskib. Delene kan samles på en speciel Icon-based skærm, hvor man også kan bruge eller ofre genstande. På øen finder man mange ting, der kan bruges eller ofres til guderne. Når man har ofret, vil guderne udføre forskellige nyttige modydelser, f.eks. vil regn afkøle en lava strøm, og et lyn-nedslag lave et hul i en klippe.

Når man har samlet sit rumskib, vil man kunne bevæge sig rundt inden i det, og her skal man så løse nogle opgaver.

BBC og Electron versionen har ca. 110 skærme, og det er ganske meget, da maskinerne kun har 16Kb (og så skal man endda bruge alle mulige tricks) til program og data.

Vedlagt er et lille hæfte, der er en del af det informations materiale, som Lars lavede for at præsentere spillet for Superior.

Vi er ved at udvikle spil, bygget over det samme tema men meget bedre, til mange andre computers. Med det grafik system vi bruger, vil man kunne have et avanceret spil, med 400-1000 helt forskellige flotte skærme, på en computer med 64Kb.

# Danske spil udviklere
## SCANTEAM

**Lars Østerbale og Benny Lønstrup har lavet Pantheon til Acorn computers, men de arbejder nu på andre computers. Lars laver spil udviklings systemer til (bl.a.) Atari 1040ST, og vil til at lave nogle super flotte og avancerede arcade og arcventure spil.**

**Benny Lønstrup er igang med bl.a. Atari XE versionen af Pantheon, samt et Uridium lignende spil, - bare langt mere avanceret.**

**Henrik Eriksen er i fuld gang med at lave Pantheon på sin (super panser) Spectrum, og det ser nu meget flot ud. Også han er stødt på hukommelses problemer, man han opfinder hele tiden nye endnu mere komplicerede og sammenpressede data strukturer. Det lyder skørt, men Spectrum grafikken designes af Lars på en BBC, og overføres så via en hardware forbindelse.**

**Carsten Henriksen arbejder på Amstrad Pantheon. Denne version vil blive meget stor, og have en 3D struktur i skærm linkningen. Han bygger også en del hardware der letter udviklingen af spil.**

**Morten Brodersen bor i den modsatte ende af landet, men han er også en af dem der arbejder med Amstrad arcventrues.**

**Søren Vejrum har oversat nogle undervisnings programmer, men han har også udviklet et musik system til C64 spil. Han arbejder nu sammen med flere andre på Commodore spil.**

**Espen Kragh Hansen og Poul Pedersen laver spil til QL, da der også er et niche marked for spil til denne computer.**

**Ivan Andersen arbejder på et arcventure spil til Acorn computers. Spillet har scroll og er af Castle Quest/Sorcery typen.**

**Kevin Mikkelsen og Co. laver et kombineret flight simulator og arcventure spil på deres Amiga'er. Spillet har bl.a. ægte solid 3D grafik.**

**Peter Antonius arbejder med både wireframe og modul grafik til arcventures på PC computers. Der er et enormt marked for gode PC spil, og heldigvis har vi kontakt til en del PC ejere, der kan lave spil.**

**Michael J. arbejder med bl.a. et spiludviklings system. De store arcventures planlægges, vil ikke være færdige før '87/88, men inden da vil vi bruge udviklings systemet til at sende nogle »mindre« ST og Amiga spil på markedet.**

Scanteam opfordrer andre, der er interesseret i at lave spil, til at starte en lokal spil udviklings afdeling. Den kan godt bestå af folk med forskellige computers, da det altid er lettere at lave gode spil, når man kan mødes med andre programmører, der kan komme med inspiration og hjælp. Mange har fundet sammen i grupper landet over, men det ser ud til at være ret svært at få københavnerne til at samarbejde, hvorfor? »Vi kender programmører over hele landet, så bare spørg os efter kontakter,« siger Scanteam.

**Packing og instruktioner**

Mange nye spil har kun nogle få linier instruktioner, ofte fordi handlingen er meget simpel, men også fordi software firmaerne ikke gider/kan lave noget ordentligt. »Vi vil sikre os, at der er meget grundige historier og instruktioner med til vore spil. Ok. - Mange gider ikke læse instruktionerne før de prøver et nyt spil, men for at opretholde interessen, er det vigtigt at man opbygger en handling som kunderne (og anmelderne) kan leve sig ind i.

Til de nye store spil, vil vi således lave tegneserier, spændende instruktions hæfter, plakater, badges, klistermærker, kort og meget andet. Alt dette gør spillene mere interessante, når man ser dem i butikkerne, eller læser om dem i annoncer. Anmelderne bruger ofte mere tid på et veldokumenteret spil, og opdager så hvor godt det (forhåbentlig) er,« fortsætter Michael.

»Et spil som Elite ville have solgt meget dårligere, selv til en lavere pris, hvis der ikke fulgte manual med, novelle, plakat mm. (Elite og International Karate er de eneste UK. spil som har været nr. 1 i USA).

Mange af de nye spil til Atari ST og Amiga (The Pawn, Starglider mf.) kommer i flotte æsker, og det har stor virkning«, slutter Michael fra Scanteam.

---

Danske computer blade

Man skulle tro, at de danske blade (Soft, IC mf.) ville være interesserede i at skrive om danske spilproducenter, men de vil åbenbart hellere skrive om udenlandske firmaer og programmører. Bladene er begyndt at skrive lidt om danske spiludviklere, men selv om vi har fortalt dem hvad Scanteam laver, så har de vist ikke været interesseret i noget vest for storebælt.

NÅ, i sidste nummer af Soft (Danmarks eneste software magasin ????) var der lidt omtale af Scanteam. I den korte omtale af Micropolis (nu Pantheon) lykkedes det dem, at få en ting rigtig, nemlig at det er lavet i Viborg. De eneste fejl i artiklen var :

* "Ikke KUN Kele Line" -korrekt, men vi var faktisk de første !
* Jeg hedder IKKE Jensen men Jakobsen, tak !
* Jeg er IKKE datastemme på Radio Viborg.
* Jeg har IKKE sagt at spillet foregår i rummet, kun indledningen.
* Lars Østerballe har ikke KUN lavet grafikken, men også programmet, -i samarbejde med Benny Lønstrup.
* Lars er IKKE gymnasieelev, men fuldtids professionel master game developer.
* Fotografiet er fra forfilmen (mens man loader), men det er vel vor fejl.
* Hvorfor skulle man ikke tro, at der laves spil i Viborg ? Det har vi da gjort længe, og nu laves der spil mange andre steder i Danmark. (Fra Varde til København og fra Skagen til Svendborg.)

Jo, den korte artikel levede fuldt op til den normale standard for danske computer blade.

Der er desværre mange stavefejl, grammatikbugs, misforståelser og direkte vildledning i de danske computer blade, men selvfølgeligt findes der også en del godt journalistik.

**Scanteam Software**
Michael Jakobsen
Ørslevklostervej 270
7840 Højslev

---

Efter denne svada har vi valgt, at SCAN TEAM selv kommer til orde i hele artiklen.

Næste softwarehus i denne serie er BWW, der i øjeblikket arbejder på deres første rigtige GAME.

Red.



## BWW-Alpha S/P (64)

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

Diskette-sortering **Kr. 198.-**

Kør BWW-Alpha S/P ind en gang - læs herefter samtlige dine disketter ind - værs'go - du har en Total-directory over alle dine programmer. Programmet kan også rydde op på dine disketter, for efter at du har fået den totale oversigt, kan du hurtigt afgøre, hvilke programmer, der er uaktuelle - slet dem med BWW-Alpha S/P og få mere plads på disketterne.
Du kan bruge BWW-Alpha S/P og få en total oversigt over samtlige dine disketter - sæt kulør på tilværelsen og få dine disketters indhold ordnet i alfabetisk rækkefølge samt en superoverskuelig printet diskette-oversigt i to kolonner.
BWW-Alpha S/P er meget let at betjene - ligesom alle de andre BWW-programmer.
Efter oprydningen på disketten kører du så totaloversigten ud på printeren - gem den i et ringbind, hvorefter du hurtigt kan finde det program, du får brug for.
Har du ingen printer, kan programmet gemme dine sidste Total-directory på en disk, og du kan hurtigt loade det ind, næste gang du får brug for den.



## BWW-Alpha S/P (128)

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

Diskette-sortering **Kr. 298.-**



## Tips-tegn

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

Kun diskette **Kr. 1313.-**

**TAB** eller **VIND** - der er nye chancer i hver uge.
Programmet er en garanti-/reduceringsberegner til tegnfordelingssystemet.
Hvad siger du så? Lav dit eget system med hvilken som helst tegnfordeling, du måtte ønske.
I handlen ca. november 1986.



## BWW-Dam

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

På diskette eller bånd **Kr. 168.-**

Computeren flytter lynhurtigt - den tænker jo noget hurtigere end dig - men der kommer en lyd hver gang, så du er opmærksom på, at den har flyttet, og så er det jo bare om at holde øje med, hvor den har flyttet hen, så du rigtig kan ærgre dig, når eller hvis den slår dig.
Du kan hele tiden holde øje med, hvem der har taget flest af den andens brikker, da »søjlerne« i højre side af skærmbilledet illustrerer, hvor mange hvide og sorte brikker, der er slået. Skulle du vinde over computeren, ja, så vil du få en tekst forneden, der fortæller dig det, ligeledes kan du også komme ud for, at computeren overgiver sig.



## BWW-Tekst II (64)

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

På diskette eller bånd **Kr. 795.-**

Næsten lige så stærk som 128 versionen, har dog kun 400 linier.






## BWW-Skolens nr. 1 a

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

På diskette eller bånd **Kr. 398.-**

Skolens nr. 1 a er en udvidet udgave af Skolens nr. 1. Den væsentligste forskel er, at man i Skolens nr. 1 a selv kan indstille tiden.
Der er mulighed for selv at indskrive 200 ord udover de ord, der i forvejen er i systemet.
Dette er en stor fordel for ordblinde, der f. eks. har problemer med at ombytte b og p. Man kan så her putte et ekstra ord af denne type ind o. s. v. Ordene, man selv skriver ind, kan gemmes.
Vedr. matematikdelen har du her et helt nyt program med division, gange, plus og minus.
Sværhedsgraden bestemmer du helt selv ved blot at skrive største og mindste tal ind først.

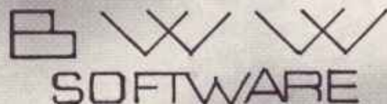


## BWW-Tekst II (128)

Copyright BWW-Software 06 - 15 22 88

På diskette eller bånd **Kr. 795.-**

*Byens Radio, Århus, anmeldte således:*
Når man vil loade BWW-Tekst II ind, skal man bare sætte disketten i diskettestationen, for programmet bruger 128'erens automatiske booting.
Det første, man bliver præsenteret for, er en menu, hvor man bl. a. kan vælge skærm- og tekstfarve, store og små bogstaver eller loade eller save teksten samt meget meget mere.
For at starte på selve tekstbehandlingen skal man vælge at redigere, og når man har gjort det, kan man begynde at skrive selve teksten ind. Der er ikke mindre end 59.280 tegn til fri benyttelse, sam man kan fordele på hele 1000 linier. Hver af funktionstasterne er belagt med forskellige kommandoer . . . .
Man kan til enhver tid komme over på hjælpesiden, uden at der sker noget . . .
Desuden kan man selv ved at trykke på escape og en funktionstast selv definere den til en funktion . . .
BWW-Tekst II har naturligvis dansk karaktersæt, da det er dansk. Jeg synes, at det udnytter 128'erens hukommelse godt og er krydret med mange lækre detaljer . . .
Dette her er et virkeligt godt program, og vi kan kun håbe på, at der kommer flere af den slags . . .



Trillegårdsvej 208, 8210 Århus V

# GAMES HOTLINE



## KANIN I HOVEDROLLEN

I det nye adventurespil BUGSY MAROON spiller man en blå kanin, der er mere optaget af at smugle sprit end at plukke gulerødder. Bag spillet står St Brides, en engelsk pigeskole, som påstår at dette nye værk vil blive en milepæl indenfor kanin-videnskaben.

## NYT FRA NEXUS

Kan I huske spillet NEXUS fra softwarehuset NEXUS. Nu kommer deres næste spil ASSAULT MACHINE. Man spiller agent for Imperiet, og skal ved at styre 4 robotter slå et oprør ned på planeten Targon. Meget af spillet foregår i 3D.



## SUPER HUEY II

Efterfølgeren til Super Huey er snart ude. II'eren indeholder nogle nye opgaver, redning i snestorm, oliebrand, steppebrand, er nogle af dem. Ellers er spillet stadig væk det samme. SUPER HUEY er også udkommet til ATari St og Amiga.

SOFT SPOT

## SORT MOD HVID

De to kære figurer fra MAD er på vej igen. I deres tredie spil, SPY vs. SPY 3 the Artic Antic, udkæmper de deres drabelige kampe under isnende omstændigheder. Pingviner, sne, iglooer, polar bjørne, snestorme, gør sit til at sætte stemningen.

## TARZAN - FLERE DETALJER

Me TARZAN, you buy my game! Flere detaljer angående spillet er kommet os i hænde: Man spiller Tarzan (surprise - surprise) og man som i Fist II løbe, hoppe, svinge i lianer, sparke, slå, m.m. Jane er blevet fanget af en ond stamme, og Tarzan er selvfølgelig på vej. Nat og Dag er bygget ind i spillet, og i junglen er de fleste store dyr ude om natten.

## DATASOFT

Datasoft kendt fra Bruce Lee og Zorro, kommer nu med en række strategi og adventure spil. Efterfølgeren til den store succes, Alternate Reality The City, hedder Alternate Reality THE DUNGEON. IC har set scener fra spillet, og det ser meget godt ud! Ude omkring juletid. 221B BAKER STREET er et adventure/-strategi spil, hvor man skal hjælpe Sherlock Holmes og Dr. Watson. Der følger en diskette med 30 sager med, og senere kan man købe en ny diskette med yderligere 30 sager. Man kan være op til 4 spillere i 221B BAKER STREET. Senere kommer der et grafisk adventurespil, GUNSLINGER, hvor handlingen udspiller sig i det vilde vesten.

## DEN SIDSTE NINJA

SYSTEM 3 (dem der fik International Karate ud til tiden!) har nye programmer på vej. DOMINATOR, BANGKOK KNIGHTS, og LAST NINJA. LAST NINJA ser ud til at være et meget flot 3D »skråt oppefra« spil. Imens vi venter på disse spil, kan man fornøje sig over INTERNATIONAL KARATE på Atari ST.

## WORLD GAMES

Et nyt dansk firma, World-Wide Software er gået ind på markedet for hjemmecomputer software. De har lavet deres egen label, WORLD GAMES, som alle deres spil skal udkomme på. De vil udgive spil i hele skandinavien, ikke nogen de selv har lavet, men spil fra USA og England, der sælges på licens. Deres første spil kommer fra Datasoft, Mindscape, Kele Line, First Star, DesignStar, og Durell. Alle med danske instruktioner.

## EFTERFØLGER TIL TAU CETI

CRL har snart efterfølgeren til TAU CETI klar. Peter Cookes nye mesterværk hedder ACADEMY. Der er flere missioner i spillet, og man kan selv designe sit rumskib alt efter hvilke våben man skal bruge. Spillet er både hurtigere og grafikken mere detaljeret end Tau Ceti. Ude allerede er er adventurespillet DRACULA, og CRL er ved at lægge de sidste grafikskærme til i skrivende stund. Ian Ellery fra CRL fortalte os, at Dracula er det spil nogensinde med mest rød farve!



# SANXION fra THALAMUS

Thalamus, er et nyt firma i branchen, har smidt et oversejt shoot'em up på markedet. Spillet er skrevet af en Finne ved navn Stavros Fasoulas (øjeblik - jeg skal lige binde min tunge op). Det der med programmering, det har han bare check på!

Nogle aliens, der har et emperium et sted i den ydre mælkevej, har observeret jordboerne gennem tusinder af år. Fra huleboere og SOFT-medarbejdere, har mennesket udviklet sig enormt hurtigt. Så hurtigt, at disse aliens er blevet bange for, at vi en dag kommer en smut forbi deres emperie og ødelægger det hele. Det vil de så stoppe ved at få menneskene til at udslette sig selv! En alien sad i sit ufo og hærgede lidt på SDI for så at give russerne skylden, men han faldt desværre ned, og amerikanerne fandt ham. Russerne og amerikanerne satte sig nu ned i en rundkreds for at finde på en løsning. De fik så den smarte ide, at lave et flyvevåben bestående af den nyeste kendte teknologi, og så lidt tingel-tangel de huggede fra ufoet. Disse fly skulle så fise rundt om jorden og konstant overvåge den. Kodeordet var SANXION.

Du er (selvfølgelig) pilot på et af disse fly. Du flyver så rundt omkring og plaffer de aliens ned, der skulle komme i vejen. Du er udstyret med en oversej laserkanon, der bare forstøver alt, hvad den rammer (ok - næsten). Skærmen er delt op i tre dele. Øverst kan du se dit rumskib fra oven. (Her kan man se, når der kommer alien-bomber bagfra). I midten i en tynd metal-grafik (jf. Uridium) er dine points, liv og bonus ført ajour. Nederst, på den største del af skærmen, er dine omgivelser og dig selv, set fra siden. Imod dig er der jo så de her aliens, der optræder i forskellige former, med forskellige former for våben.

Du starter på en magnetisk landings-platform. Motoren er startet, og dit fly letter langsomt. Oppe i en vid højde overlader computeren kontrollen af flyet til dig (det skulle den aldrig have gjort...). Nu kommer den første flok aliens ind på skærmen. Plaf-Plaf. De var jo lette nok. Nå - lad os få lidt fart over feltet her. Frejdig rykker man frem i joysticket. Motoren giver nu et brøl fra sig (det er den mest seje lyd, jeg nogensinde har hørt på min C64 - man kan spille dette spil bare for at høre den lyd! Nu fiser flyet lige pludselig frem for fulde hammer. SLAM, siger det, når man banker ind i 15 aliens og syv bomber...

Efterhånden som man flyver, skifter landskabet udseende og kulør. Nogle af banerne har den sejeste grafik nord for Antarktis! Når man har fløjet et stykke, er der tid til at lande igen - det klarer rumskibet dog selv. Nu bliver man smidt ind på en bonusbane, hvor man enten skal skyde, kollidere eller samle nogen skiver, der fløjter rundt om ørene på dig.

Grafikken er utrolig flot visse steder, men når man kommer ind over byen, bliver den lidt rodet. Lyden er bare SÅ SEJ! Rob Hubbard har leveret musik til spillet. Loadermusikken er simpelthen FLOT! Men musikken på titelskærmen er ikke så god igen.

David Whittaker har sørget for FX - DET har han bare check på, skulle jeg hilse og sige! Præsentationen er også fed. Et stort stykke grafik-blær kommer fisende ind over skærmen til noget godt (men ikke fedt) musik.

Kassetten er også forsynet med gode fyldige instruktioner, men du skal desværre være ret god til engelsk for at få det fulde udbytte. De er også ret morsomme inde hos Thalamus. På sidste side i instruktionen står der en takke-liste, hvor Serge Prokofiev får tak for Romeo og Juliet - »Køb den, men køb dette spil først«, siger de. Ved copyrightmærkrt står det sædvanlige om, at man ikke må kopiere, udleje, udlåne og æde dette spil - ellers får du Thalamus på nakken!

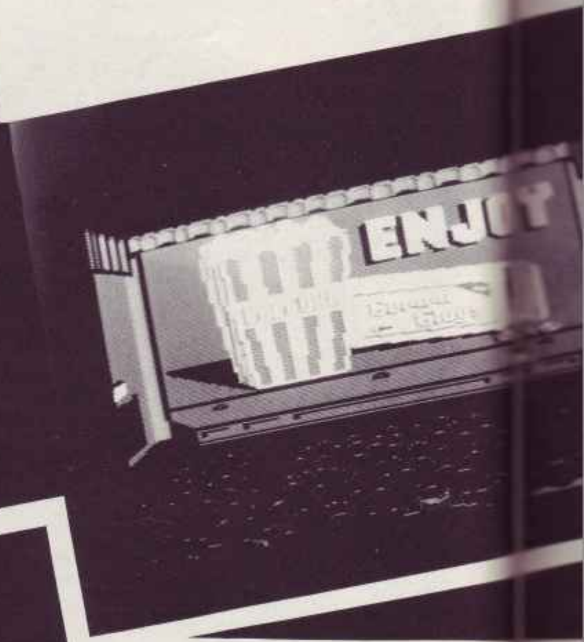
Underholdningen er jo i top, da spillet byder på ren vold og store motorer med drøn på. IC værdi er klar nok: Hvis du vil kunne se dine venner i øjnene, så køb dette spil!

*Lars Jørgensen*

| | |
|---|---|
| Grafik: | 94% |
| Lyd: | 99% |
| Præsentation: | 95% |
| Underholdning: | 93% |
| værdi: | 95% |

# The Movie Monster Game,



En atombombe går af et sted langt nede under jordens overflade. En stormagt spiller med musklerne. Chokbølgerne bevæger sig hurtigt igennem jorden, og på sin vej møder den noget stort og sovende, noget som ikke hører hjemme i atomernes tidsalder. Dette væsen er Godzilla(tm), en kæmpe øgle der for millioner af år siden ville tage sig en lur, men sov over sig.

Lidt af et chok for et væsen med en hjerne som en valnød. Sulten og rasende vælter det 400 fods mareridtsdyr ind i den nærmeste storby, der tilfældigvis er Tokyo. Efter at Godzilla havde smadret det halve af byen med hæren, luftvåbnet og søværnet svirrende som fluer om sig, opfinder en genial videnskabsmand et supervåben som endelig gør kål på bæstet med som desværre også tager resten af byen med i det store drøn.

## Spillet

Sådan ender det altid men det har EPYX tænkt sig at sætte en stopper for. Nu bliver monstrets kyllingehjerne nemlig skiftet ud med din forhåbentlig langt overlegne talknuser.

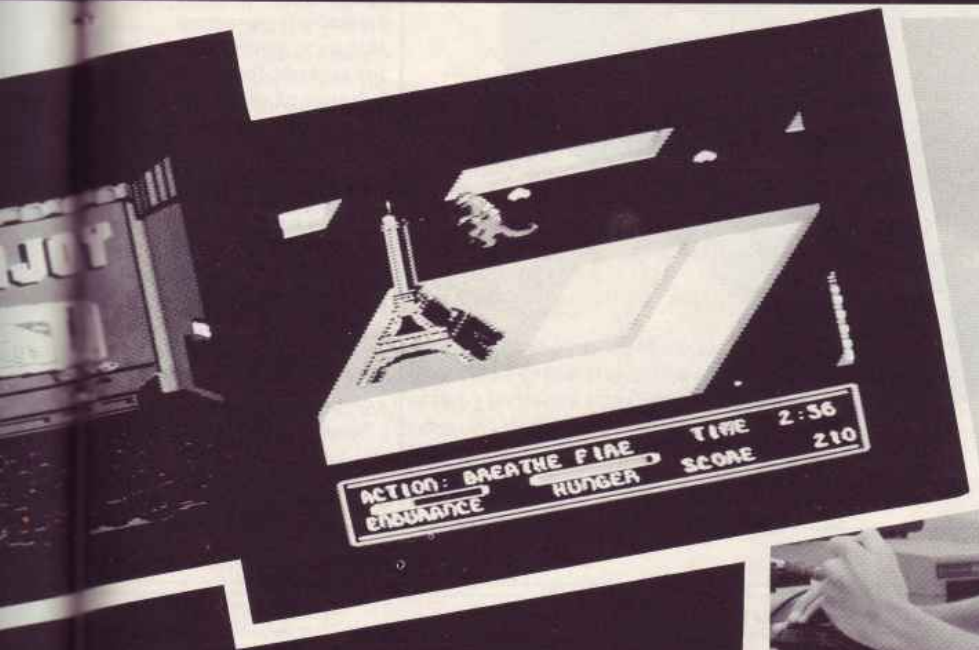
Forstil dig at være en kæmpe hveps der smadrer Big-Ben med et enkelt slag med sine kæmpe vinger, eller den enorme skummand fra Ghostbusters der spytter med klistret skumstads.

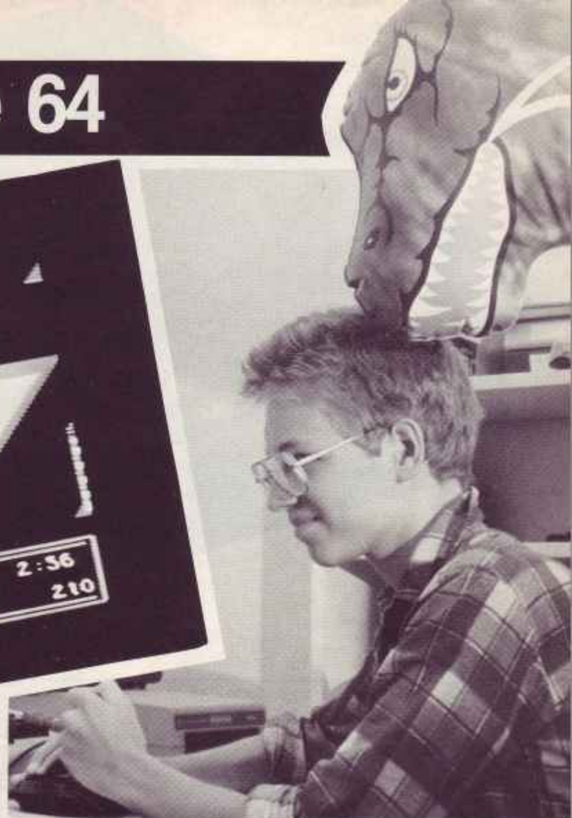
Ydermere kan du være en kæmpe slim klat der opstod da syreregn blev blandet med radioaktivt affald, en muteret edderkop på størrelse med et cirkustelt der blev til som resultat af et a-kraftværk der nedsmeltede, en 6 etager høj kamprobot der er løbet løbsk og sidst med absolut ikke mindst førnævnte dinosaur. Du kan også vælge hvilken by du vil hærge, så hvis du f.eks. har noget imod franskmænd kan du vælge Paris og hive Eiffeltårnet op med roden. Men den vigtigste ting som du kan ændre er hvad den »film« som du skal være hovedperson i skal handle om, vil du bare smadre så meget som muligt på kortest mulig tid, eller om du havde en speciel seværdighed i tankerne. Ydermere er der en handling for de mere fredlige, onde videnskabsmænd har taget dit barn/kloning/æg/-mindre udgave til fange for at studere det. Din forældre-følelse får nu ledet dig ind i en storby, hvor din unge bliver gemt i en af seværdighederne, som du så skal finde og smadre for at redde ungen. Ungerne ser forøvrigt enormt søde ud som de står og hopper af glæde over at blive genforenet med deres charmerende forældre. Og så er der selvfølgelig også mulighed for bare at smutte ind for at få en bid mad.

Hele spillet er opbygget som en tur i biffen, startmenuen er facaden på en biograf, med tre store plakater om aftenens film en med hovedpersonen, en med hvor det foregår og den sidste betegner handlingen. Når man så har valgt disse tre ting kommer man ind i salen, tæppen trækkes op og lyset slukkes. Og så kommer reklamerne, for EPYX spil selvfølgelig.

Når man så har set billeder fra alle de store titler for tiden, så starter filmen. De scener med den første der ser monstret og som ingen vil tro på, om hvordan vedkommende går til et blad og om hvordan monstret lige pludselig dukker op i en eller anden storby og laver rav i den, er blevet byttet ud med en kort forhistorie om monstret og hvorfor det angriber den by på den måde det gør. Filmen, som er taget fra en helikopter der svæver lidt skråt over sceneriet, begynder altså med at du står i udkanten af en storby og så skal du ellers i

# EPYX, Commodore 64



gang med at smadre. Byerne er som man måske nok kunne gætte ikke nøjagtige kopier af »the real thing«, det eneste der er forskelligt fra by til by er hvordan vandet ligger, hvilke seværdigheder er er (4-6 i hver by, der hver for sig er tegnet med stor omhyggelighed) og hvor tæt og højt husene ligger (det giver en forskel på Paris og New York).

Nåh men mens man så vader rundt mellem højhusene kan man jo komme til at støde ind i nogle af dem, hvis man gør det tilstrækkelig mange gange (3-5 alt efter hvor stærkt det monster man har valgt er) synker det i grus og giver 50 pts. Udover det er der også nogle irriterende tanks, jeeps, privatbiler og sågar mennesker til fods som drøner forvirret omkring ens fødder, udmærket føde, men de skyder også. Selv hvis man vil tage sig et lille bad i Seinen kommer de i deres kanonbåde, og til tider flyver de endda... altså i kampfly ikke kanonbåde.

Lykkes ens mission spiller maskinen en lille melodi og folk kan gå glade ud af biografen men går det slemt udspilles en dramatisk dødskamp hvorunder der ofte ryger et par huse med i købet. Efter at filmen er slut kører der så en epilog over lærredet, om hvorledes Tarantus kæmpeedderkoppen, lagde sig til at sove i sikkerhed langt fra byen og drømmer om tankburgers og helikopterpizzaer.

Ideen i spillet er der altså ikke noget i vejen med, den har jo solgt millioner af biograf-billetter i tidernes løb. Epyx's marketingsafdeling har heller ikke sparet på noget: udover det tidligere omtalte oppustelige plastic monster kan man også købe t-shirts, plakater og små Godzilla-lightere der spytter ild.

Det der mangler i dette spil er derimod action, alt går dræbende langsomt, ikke alene går der umindelige tider med alle de indledende manøvrer (tæppe op, tæppe ned, skifte side på disken, loade nye ting) ind imellem hvert spil, men selve spillet går også gennemsnitligt langsomt, OK hvis man er 30 m høj kan det godt være lidt svært at spurte afsted, men hvis det skulle forestille at være et actionspil... Grafikken er meget pæn, animeringen er da fed, til tider er den ovenikøbet morsom, musikken er ikke noget særligt men heller ikke dårlig, det samme gælder soundfx.

En anden fejl som måske også har noget med programmørernes manglende evner at gøre er, at monstrene er alt for små. I manualen står der at Godzilla er 400' (altså 120 m) høj, i spillet er han kun en fjerdedel så høj, det giver ligesom ikke rigtig den samme fornemmelse af total magt. Jeg nævnte manualen og den er faktisk også ret god. Ud over de sædvanlige loading instruktioner og spilbeskrivelsen er der nogle sider der beskriver de forskellige monstre som om man skulle købe dem, og bagefter kommer menukortet med de forskellige byer pyntet op med et kort så man kan finde de bedste lækkerier. Og til allersidst er der en gennemgang af de film der ligger til grund for spilet.

Movie Monster Game er ikke noget desideret actionspil, og der er heller ikke forrygende meget strategi i det, men MMG er en god ide og det har mange charmerende sider, så hvis du er vild med at spytte ild eller kunne tænke dig at få lidt opmærksomhed næste gang du vralter ned af Champs-Elysees, er det lige spillet for dig.

+: Flot grafik
Animering med detaljer
Ligesom i biffen
÷: For mange små
detaljer, måske
Laaaangsomt

| | |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Lyd | 78% |
| Præsentation | 98% |
| Underholdning | 80% |
| IC-værdi | 85% |

*Otto*




# Diskettetips ti CO



**Enkeltspors formatteringsprogram**

Har du nogensinde været ude for at skulle formattere et enkelt spor på en diskette? - Det var rimeligt svært, ikke?

Her har jeg lavet et lille program, der kan formattere et enkelt spor, men husk at ID skal være den samme som ID på disketten er i forvejen, ellers får du nemlig lavet en ERROR 29 i det spor, du formatterer. (Men hvis du vil lave en ERROR 29 bevidst, så har du altså også muligheden for det...).

Som det også var tilfældet i det ovenstående program kræver det et rimelig godt indblik i diskettestations-

**Disk renser**

Et stort problem for mange ejer af et 1541 (eller 1570, 1571 eller hvad du nu har) diskdrev er, at når man skal rense læse/-skrivehovedet på drevet. Så står der på pakningen med rensedisketter, at man skal »aktivere drevet i mellem 20 og 30 sekunder«. - Og så står man der med alle sine talenter og siger » Hvordan gør jeg det???«.

Det er faktisk slet ikke så svært, bare man kender en smule til programmeringen af diskettestationen (memory-write, memory-execute etc.)

Tast følgende program ind og gem det på diskette. Efter du så har tastet RUN, vil diskettedrevet være »aktiveret« i al den tid du trykker på SHIFT (evt. SHIFT LOCK). Du kommer ud af programmet ved at trykke på Commodore-tasten.

```
10 OPEN1,8,15
20 FORC=0TO1
30 A=B
40 B=(PEEK(653)=1)
50 IFBANDNOTATHENPRINT#15,"M-E"CHR$(126)CHR$(249)
60 IFNOTBANDATHENPRINT#15,"M-E"CHR$(232)CHR$(249)
70 C=-(PEEK(653)=2)
80 NEXTC
90 CLOSE15
```

```
C000  LDA #$ 01
C002  LDY #$ C0
C004  LDX #$ 20
C006  JSR $ FFB0
C009  LDA #$ 01
C00B  LDY #$ 0F
C00D  LDX $ 02
C00F  JSR $ FFBA
C012  JSR $ FFC0
C015  BCS $ C019
C017  LDA #$ 00
C019  STA $ 02
C01B  LDA #$ 01
C01D  JSR $ FFC3
C020  RTS
```

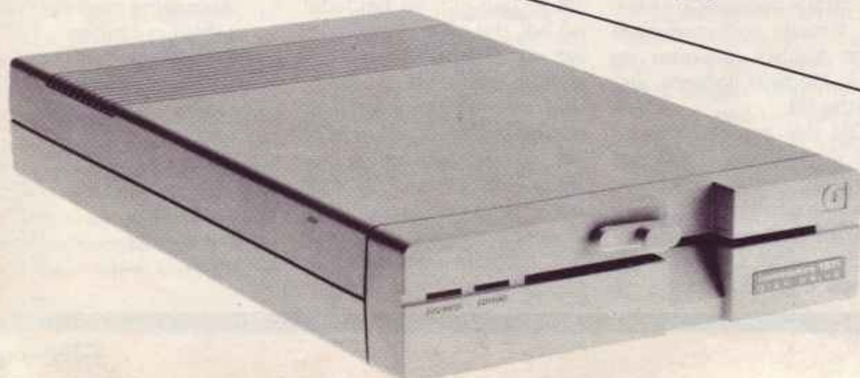
**Check device**

Hører du (også) til dem, der først opdager at printeren (eller diskettestationen) ikke er tændt, når det er forsent??

- Hvis du gør, vil du glæde dig meget over denne lille rutine. Du starter med at POKE divice-nummeret ned i adresse 2 (f.eks. POKE 2,8), så starter du programmet (her: SYS 49152), og bagefter PEEKer du adresse 2(PRINT PEEK (2)).

Hvis der så står 1 i adresse 2, så var bemeldte device tændt, men står der 0, var den ikke tændt.

Jeg har skrevet dette program helt uden kommentarer for at man også skal kunne lære noget af det her, men programmet er forholdsvis kort, så det skulle være ret nemt at se, hvad der sker... (Det vil hjælpe dig, hvis du sidder med et »memory-map« på 64'eren foran dig!)



programmering, hvis du vil forstå, hvad det er, der sker i programmet. Men selv om du ikke forstår, hvorfor det virker, så tast det bare ind alligevel; du vil hurtigt finde ud af, hvordan det virker...

```
10 OPEN15,8,15,"I"
20 INPUT"SPOR NR.  ";T
30 INPUT"ID ";ID
40 OPEN5,8,5,"#"
50 PRINT#15,"U1:";5;0;T;0
60 CLOSE5
70 PRINT#15,"M-W";CHR$(0)CHR$(6)CHR$(3)CHR$(76)CHR$(199)CHR$(250)
80 PRINT#15,"M-W";CHR$(81)CHR$(0)CHR$(1)CHR$(T)
90 PRINT#15,"M-W";CHR$(18)CHR$(0)CHR$(2)ID$
100 PRINT#15,"M-W";CHR$(3)CHR$(0)CHR$(1)CHR$(208)
110 FORI=1TO3000
120 NEXTI
130 PRINT#15,"U;"
140 PRINT#15,"I"
150 CLOSE15
```

**Maskinkode-loader**

- Hvis du nu har lavet et program, der benytter lidt af hukommelsen fra 0800 til 2000 (f.eks), men samtidig også bruger noget oppe i C000, så har du jo to muligheder:

Enten kan du benytte den tidligere omtalte flytterutine til at relokere det der skal ligge oppe i C000, og så samle programmerne i en del, eller du kan benytte en lille maskinkode-loader, der lynhurtigt loader hver del ind, og til sidst starter programmet.

Du kan naturligvis også bruge maskinkode-loaderen til at loade et program, der f.eks. ligger i 8000 (32768 decimalt!), og så lade loaderen starte programmet.

Det her givne eksempel ligger fra adresse 02C0, og filnavnet ligger i ASCII fra adresse 02EA. FNL er længden af fil-navnet (antal bytes), STH er det program der skal loades startadresses high-byte og STL er low-byte.

Programmet er lavet til diskette, men er kommenteret, så du selv kan lave det om, hvis du bruger bånd.

```
02C0   LDA #$ FNL   ; længden af filnavnet hentes
02C2   STA $ B7     ; og gemmes.
02C4   LDA #$ 01    ; Det logiske filnummer
02C6   STA $ B8     ; gemmes også,
02C8   STA $ B9     ; sekundæradressen (den samme når du brug
                    ; disk ) gemmes seperat.
02CA   LDA #$ 08    ; - og device-nummeret
02CC   STA $ BA     ; lægges lige på plads.
02CE   LDA #$ 02    ; High-byte for filnavnets adresse
02D0   LDY #$ EA    ; low-byte.
02D2   STA $ BC     ;
02D4   STY $ BB     ;
02D6   LDA #$ STL   ; Startadresse low-byte og high-byte for
02D8   LDY #$ STH   ; program, der skal LOADes.
02DA   STA $ 0302   ;
02DD   STY $ 0303   ;
02E0   LDA #$ 00    ; - parametre til LOAD-
02E2   TAX          ; rutinen
02E3   JSR $ FFD5   ; så LOADer vi,
02E6   JMP $ CFF8   ; start
```

EPYX
# WORLD GAMES
GRAPHICS BY
MICHAEL KOSAKA JENNY MARTIN
SUZIE GREENE COURTNEY GRANNER
© 1986 EPYX, INC.

Hvis du kender Summer Games, eller Summer Games II, eller Winter Games, så vil du hurtigt føle dig hjemme i World Games. Det er der alt sammen: Nationalmelodierne, verdensrekordlisterne, medaljeoverrækkelserne, medaljeoverrækkelsesceremonierne, den detaljerede grafik og de evindelige pauser, mens båndoptageren/diskstationen loader næste »event«. Hvis man spiller alene gennem alle 8 events efter hinanden på en diskbaseret maskine, men uden Fast Load, kommer man til at vente lige så længe som man spiller.

World Games er en række mere specielle sportsgrene: Vægtløftning, tøndehopning, klippedykning, skislalom, tømmerrulning, tyreridning, telefonpælkastning og sumobrydning.










Vægtløftning, tøndehopning og klippedykning er den virkeligt klassiske olympiadespil-stil, hvor det hele gælder om at gøre den rigtige bevægelse med joystikket på det rigtige tidspunkt. Og når man først har lært det, gør man det bare igen og igen og igen og.....

Sportsgrenen skislalom kender alle vel fra fjernsynet. World Games versionen er lidt langsom, men absolut ikke for nem.

Tømmerrulning er en duel på en træstamme, der flyder på vandet. Ved at rulle stammen med fødderne skal man få modstanderen til at miste balancen.




+: 8 forskellige spil
Flot grafik
Atmosfære
÷: Lange ventetider
Epyx Games 4

| | |
|---|---|
| Grafik | 95% |
| Lyd | 80% |
| Præsentation | 85% |
| Underholdning | 85% |
| Værdi | 85% |

Tyreridning er en rodeobegivenhed. World Games tyren kan 4 forskellige bevægelser, og for at holde sin cowboy på ryggen af den, må man så tilsvarende udføre 4 forskellige bevægelser med joystikket. Hvis der er 2 spillere, kan den anden spille tyren. Det er en god ide.

Telefonpælkastning skulle ifølge instruktionerne være en skottisk fornøjelse. Det er vist ikke nødvendigt at forklare nærmere.

Sumobrydning kan ligesom tømmerrulning og tyreridning, spilles af 2 personer samtidigt, mod hinanden. Det gælder om at få modstanderen ned og røre gulvet, og sumobrydere er tradetionelt godt polstrede, så de kan holde til det. En WG Sumobryder har 12 forskellige bevægelser, at forvirre modstanderen med, så det tager lidt tid at lære at mestre denne diciplin.

World Games lever helt op til sine forgængere hvad angår flot og detaljeret grafik. Vægtlofteren kan ses rimeligt anstrengt ud, og der flyver små stjerner rundt om cowboyens hoved, når han er blevet smidt af og tyren står og skraber i jorden ved siden af. Lyden er der heller ikke noget i vejen med, selvom man gør sig sine tanker om »Der er et yndigt land« udsat for 6581. Der er god variation i de 8 dicipliner, og kontrollerne virker som de skal.

Summer og Winter Games er blandt de mest solgte programmer i Danmark, og der er ingen grund til at World Games ikke skulle få samme succes. Måske hemmeligheden er, at her er et spil, hvor hele familien kan være med. Det er nok ikke helt tilfældigt at programmet netop dukker op på denne tid af året.

# INDOOR SPORTS

WORLD GAMES, 178 kr., 228 kr. (D)

**HIT**

Fornylig købte Activision det amerikanske firma Gamestar, som bl.a. har lavet On-Court-Tennis, Barry McGuigan Boxing, Og Tour de France. Gamestars spildesignere ville derimod ikke finde sig i at blive opslugt, så de forlod firmaet og dannede sit eget nye firma Designstar. De vil fortsætte med at lave sportsspil, og deres første spil er INDOOR SPORTS, der udgives af World Games her i Skandinavien.

INDOOR SPORTS består af tre sportsgrene, og det er bowling, dart og air hockey.

Bowling er jo en yndet sportsgren herhjemme, og umiddelbart er det svært at forestille sig det som computerspil, og så vidt jeg ved er der ikke lavet nogen større forsøg på at simulere Bowling før. Bowling starter med en menu, hvor man kan vælge kuglens størrelse, banens beskaffenhed og sværhedsgrad. Man starter så med sin mand for enden af bowlingbanen og vælger hans placering og hvordan han skal sigte. Når man så skyder kuglen afsted kan man skrue den med joysticket. Animeringen af manden er meget flot, og hvis man ikke trykker på fire i tide, så kan kuglen lande på tæerne! Når kuglen er på vej ned mod keglerne, skifter skærmen, og man ser det i 3D som om man stod for enden af banen. Grafikken og lyden af keglerne når man rammer er helt i top (dvs. man skal jo altså lige ramme dem først - hvilket er nemmere sagt end gjort. Min rekord er to strikes i træk.) I øverste højre hjørne er der ansigtet af ens mand, og han laver alle mulige udtryk alt efter resultatet, en herlig detalje! Bowlingen følger nøjagtig de rigtige regler, med den rigtige pointføring.

Dart er den næste sportsgren og den er også udført meget godt i INDOOR SPORTS. Der spilles efter de officielle dart regler, og man har kontrol over styrke, vinkel og placering. Når man har valgt disse ting, så vises selve kastet i 3D perspektiv, igen flot grafik og meget glidende animation. Ens score skrives ude i siden af skærmen, med et stykke kridt på en tavle. Dart spillet er ikke så omfattende, og man føler sig ikke ligeså meget i kontrol som i Bowling.

Air hockey er egentlig ikke en sportsgren, men et spillebord, der kan stå på værtshuse og i biografer. Det er et to spiller spil, og bordet har et mål i hver ende. Man spiller med en stålkugle, og det gælder selvfølgelig om at lave mål i den anden ende. Man kan variere hastigheden fra langsom til hyper, og til at slå har man en lille ståltop, der på de rigtige air hockey maskiner styres magnetisk. Spillet minder egentlig lidt om Ping Pong, men det bedste er hastigheden af spiller (dvs kuglen) for det kan blive ret vildt og hurtigt, hvor kun de hurtigste reflekser har en chance.

INDOOR SPORTS er i sin helhed et alletiders spil, der indeholder flere forskellige elementer i de tre sportsgrene. Bowling er nok den allerbedste og den alene hele spillet værd. Acces Software kommer snart med en Tenth Frame bowling, men den er ikke nær så flot og spændende at spille efter den prøve vi så i London. Dart er egentlig »bare« dart, et lille hyggespil, der nok ikke kan laves bedre på computer. Air hockey er ret simpelt, men på grund af hastigheden er den underholdende at spille. Fælles for alle tre grene i INDOOR SPORTS er den flotte grafik og det professionelle spildesign, der gør at man ialt får et spændende og underholdende spil, hvor der er meget for mange. Jeg vil ikke tøve med at gøre det til et IC-hit.

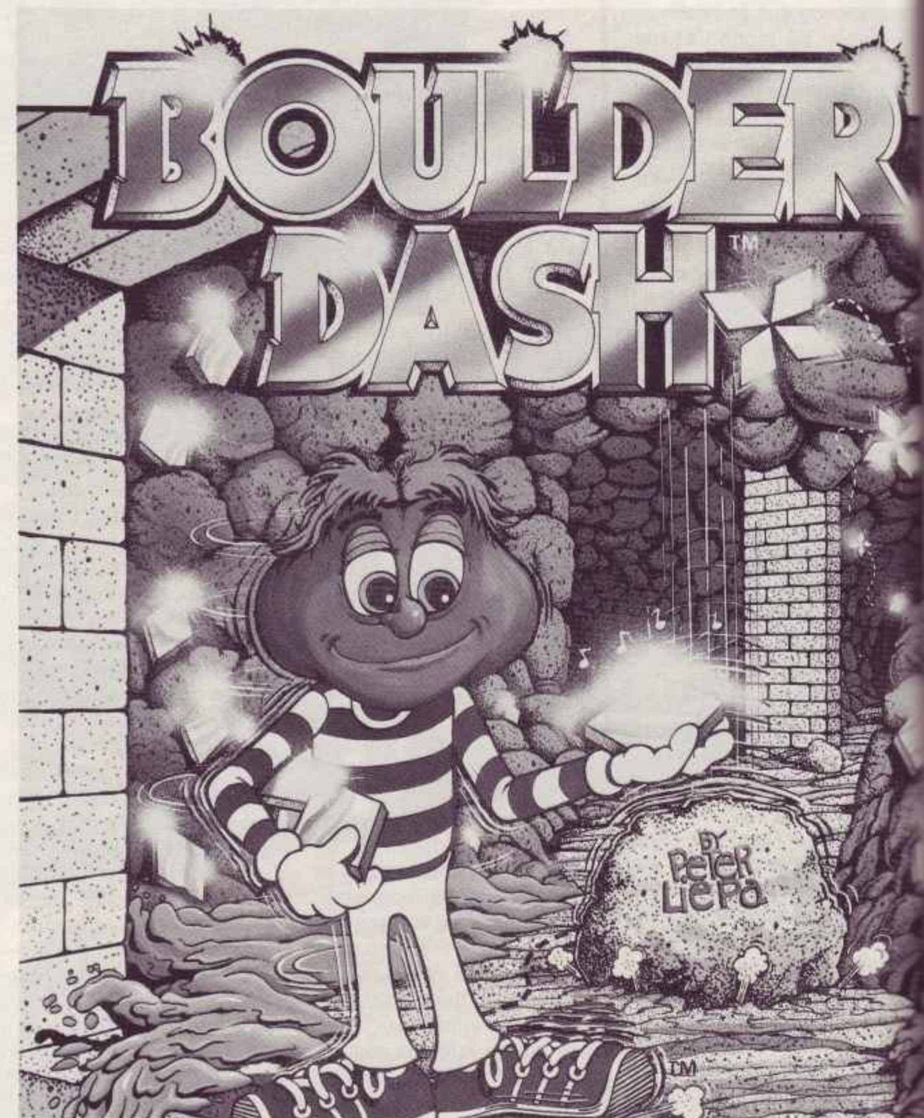
*Martin*

HIT

| | |
|---|---|
| Grafik: | 92% |
| Lyd: | 80% |
| Præsentation: | 92% |
| Underholdning: | 90% |
| værdi: | 92% |

# — Boulderdash Construction Kit —

**WORLD GAMES**
**178 kr.**
**COMMODORE 64**




I IC nr. 2 havde vi et interview med Chris Gray, der var manden bag Boulderdash spillets ide. Siden er det blevet til både Boulderdash 2 og 3, og nu har First Star Software lavet et program, hvor du kan designe dine egne Boulderdash spil, BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT, der bliver udgivet af WORLD GAMES i Danmark.

Spillet Boulderdash er simpelt, men det er en af disse perleideer, der bare er meget underholdende. Næsten alle må før eller senere have set eller prøvet spillet, så jeg vil ikke præsentere det hele her. CONSTRUCTION KIT gør det altså muligt at lave sine egne baner og gemme dem på bånd eller diskette. Programmet er meget brugervenligt, og man skal bruge joystick til at vælge fra et panel af forskellige kommandoer (icons). En grundliggende Boulderdash skærm består af jord, nogle sten og nogle diamanter. Det er meningen man skal samle diamanterne op ved at grave sig rundt i jorden. Man skal dog passe på stenene, for de kan falde ned, hvis der ikke er noget der holder dem oppe.

CONSTRUCTION KIT har endnu flere typer af nasties og goodies til at placere ud, f.eks. sommerfugle og fluer (det er faktisk nasties, som man dør af), forheksede vægge, amøber, hemmelige udgange, og meget mere. CONSTRUCTIO KIT er nemt at bruge og der er også nogle gode kommandoer til at fordele ting tilfældigt ud på skærmen, eller tegne linier med en ting, f.eks. sten. Man kan også lave bonus skærme, hvor man kan score ekstra points uden fare for at tabe et liv.

Man gemmer hver skærm på bånd eller diskette, og bagefter sætter man dem sammen til en rækkefølge, der udgør det endelige spil. Indbygget i CONSTRUCTION KIT er en diskette menu, der gør det muligt at formattere disketter, slette filer, ombøde filer, osv. En meget nyttig ide, som findes i alt for få spil...

Alt i alt har vi ikke kunnet give BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT karakterer på den normale facon, for sådan noget som underholdning og præsentation kommer an på den som designer spillet. Men vi kan sige at BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT er en meget god investering, hvis man vil lave rimeligt professionelle spil, og hvis man elsker Boulderdash, så er der her en chance for mange nye baner.

værdi ........................ 85%

## HIGH-SCORE LISTEN

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Alleykat** | 1750000 | (C) | Jan, Gosch, Brabrand |
| | 1660950 | (C) | Carsten Lohman, Valby |
| | 1163900 | (C) | Thomas Heine Bech, Skagen |
| **B. Mcguigans WCB** | 1389600 | (C) | Henrik Olsen, Svinninge |
| **Battle through Time** | 264430 | (C) | Jesper Christensen, Tranbjerg |
| | 43320 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| | 6413 | (C) | Kenneth N. Nissen |
| **Beach Head** | 448200 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| | 408000 | (C) | Michael Nielsen, Jerslev |
| | 252500 | (A) | Søren N. Rasmussen Skanderborg |
| | 93800 | (A) | Morten Knudsen, Chr.feld |
| **Beach Head II** | 297800 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Biggles** | 25450 | (C) | Jacob Andersen, Odense |
| **Black Hawk** | 114709 | (C) | Bjarke Kragelund, Vildbjerg |
| **Blagger** | 112310 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| **Bomb Jack** | 1188270 | (A) | Brian Eriksen, Maglebølle |
| | 1160170 | (A) | Søren N. Rasmussen, Skanderborg |
| | 476000 | (C) | Thomas Heine Bech, Skagen |
| | 365424 | (C) | Morten E. Rasmussen, Viborg |
| | 296420 | (C) | Kasper Lykkeberg |
| | 158670 | (A) | Thue Pedersen, Kastrup |
| **Bounder** | 1156460 | (C) | Thomas Jørgensen, Randers |
| | 1078000 | (C) | Thomas Heine Bech, Skagen |
| **Bounty Bob Strikes Back** | 102710 | (C) | Tina Overgård, Løgstør |
| **Bruce Lee** | 554110 | (A) | Peter N. Rasmussen (6½ år), Skanderborg |
| | 450300 | (C) | Lars Snefstrup, Løgstør |
| | 43 | (A) | Martin Jensen, IC HD |
| | 42 | (A) | Carsten Holløse, IC HD |
| **Cauldron II** | 21300 | (C) | Jacob Andersen, Odense |
| **Chuckie Egg** | 547420 | (A) | Martin Jensen, IC HD |
| | 275390 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Commando** | 10040100 | (C) | Thomas Heine Bech, Skagen |
| | 2849100 | (C) | Jan Jensen, Vejle |
| | 2106500 | (C) | John Seiersen, Højbjerg |
| | 151100 | (A) | Kim Nielsen, Roskilde |
| | 128155 | (A) | Søren N. Rasmussen, Skanderborg |
| | 48200 | (A) | Nik Hansen, Ribe |
| **Crazy Comets** | 13674 | (C) | Torben Andersen, Hedehusene |
| **Davids Midnight** | 667400 | (C) | Frank Jensen, Galten |
| **Defender** | 375100 | (C) | Kenneth N. Nissen |
| **Dessert Fox (Strategy level)** | 87000 | (C) | Henrik Olsen, Svinninge |
| **Danamite Dan** | 1211 | (C) | Torben Andersen, Hedehusene |
| **Exploding Fist** | 810000 | (C) | Morten Dam, Virum |
| | 262700 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| | 152800 | (C) | Flemming Erik Pontin, Kbh. Ø |
| **Falcon Patrol 2** | 29600 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| | 17700 | (C) | Robert Johnsen, Glostrup |
| | 6400 | (C) | Peter Møller, Herning |
| **Fast Tracks (5 omgange)** | 01:05:40 | (C) | Erik Nielsen, Ikast |
| | 01:05:70 | (C) | Carsten Falk, Værløse |
| | 01:10:20 | (C) | Henrik Olsen, Svinninge |
| **Fort Apocalypse** | 77243 | (C) | Brian Hansen, Høng |
| | 67972 | (C) | John Raahauge, Ebeltoft |
| | 66180 | (C) | Thomas Thestrup, Risskov |
| **Friday 13.** | 542160 | (C) | Christian Ebbesen, Lyngby |
| | 163480 | (C) | Lars B. Jensen, F.værk |
| | 115090 | (C) | Henrik Olsen, Svinninge |
| **Fruity Frank** | 13550 | (A) | Søren N. Rasmussen, Skanderborg |
| | 3610 | (A) | Nik Hansen, Ribe |
| **Galaxy** | 144000 | (C) | Jesper Werling, Virum |
| | 117480 | (C) | Nielse Henrik Thomsen, Aalborg |
| | 101000 | (C) | Michael Njelsen, Jerslev |
| **Ghost'n'Goblins** | 1518500 | (C) | Niller Eriksen & Knut Rathjen, Skive |
| | 138700 | (C) | Lars Vadstrup, Skovby |
| | 82600 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| | 36800 | (A) | Thue Pedersen, Kastrup |
| **Gilligans Gold** | 278475 | (A) | Thomas Høl, Pandrup |
| **Gladiator** | 49650 | (C) | Claus Vadstrup, Skovby |
| | 36000 | (C) | Kristian Hasager, Hammel |
| | 19700 | (C) | Jørgen Jensen, Hirtshals |
| **Green Beret** | 759990 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| | 773350 | (C) | Michael Kofoed, Odense |
| | 545500 2 × gennem | (C) | Jacob Nielsen, Holstebro |
| | 111200 | (A) | Brian Eriksen, Brønshøj |
| **Gyroscope 2** | 2455 | (C) | Søren Rasmussen, Fredericia |
| | 1035 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| **Gyruss** | 634000 | (C) | Bo Tranberg, Roslev |
| | 357000 | (C) | Per Rasmussen, Slagelse |
| **Harrier Attack** | 112600 | (A) | Jimmy Blix, Tåstrup |
| | 95450 | (A) | Morten Knudsen, Chr.feld |
| **H.E.R.O.** | 1790767 | (C) | Lars Vadstrup, Skovby |
| | 148476 | (C) | Jens Nielsen, Engesvang |
| | 137249 | (C) | Erik Nielsen, Ikast |
| **High Noon** | 47500 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| | 31750 | (C) | Robert Johnsen, Glostrup |
| | 19630 | (C) | Peter Møller, Herning |
| **Hypersport** | 136000 | (C) | Lars Snefdrup, Løgstør |
| | 133750 | (C) | Per Rasmussen, Slagelse |
| | 123236 | (C) | Morten E. Rasmussen, Viborg |
| **Impossible Misson** | 7300 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| **Int. Karate** | 114110 | (C) | Peter Jensen, Greve Str. |
| | 78500 | (C) | Henrik Andersen, Nørager |
| | 59500 | (C) | Erik Petersen, Vrå |
| **Int. Karate II** | 34700 | (C) | Ole Carlsen, Sørvad |
| **Int. Soccer (level 9)** | 10-1/9-0 | (C) | Jacob Stålfors, Charlottenlund |
| **Kung Fu Master** | 417900 | (C) | Thomas Heine Bech, Skagen |
| | 239155 | (C) | Flemming Hanse, Løgum Kloster |
| | 232622 | (C) | Chris Møller, Rørvig |
| | 33300 | (A) | Nik Hansen, Ribe |
| **Law of the West** | 6852 | (C) | Erik F. Sørensen, Hurup |
| **Lazy Jones** | 87690 | (C) | Robert Johnsen, Glostrup |
| **Leader Board Golf (18 huller)** | 67 slag | (C) | Lars Gertsen, Hadsund |
| | 72 slag | (C) | Mikkel Justesen, Roskilde |
| | 73 slag | (C) | Lars Jensen, Hvidovre |
| **Le Mans** | 1595600 | (C) | Søren Tranberg, Roslev |
| **Mission A.D.** | 19360 | (C) | Jacob Andersen, Odense |
| **Motormania** | 60458 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Movie Monster Game** | 5210 | (C) | Otto, IC HQ |
| **Mr. Doo** | 6002850 | (C) | Gert Jørgensen & Poul Nielsen, Esbjerg |
| | 794000 | (C) | Brian Jensen, Nyborg |
| | 425600 | (C) | Lars Hansen |
| **Ole'!** | 12456 | (C) | Søren Tranberg, Roslev |
| **Paradroid** | 315200 | (C) | Anders Christensen, Vejle |
| | 28130 | (C) | Jørgen Jensen, Hirtshals |
| **Ping Pong** | 28820 | (C) | Jørgen Jensen, Hirtshals |
| | 27010 | (C) | Ronnie Madsen, Løgstør |
| | 25500 | (C) | Peter Jensen, Greve Str. |
| **Pooyan** | 107300 | (C) | Niels Henrik Thomsen, Aalborg |
| | 54400 | (C) | Søren Tranberg, Roslev |
| **Popeye** | 84000 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Rais on Bung. Bay** | 44850 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Raid (over Moscow)** | 270950 | (A) | Morten Knudsen, Chr.feld |
| | 180300 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| | 175150 | (A) | Søren N. Rasmussen, Skanderborg |
| **Rambo** | 014800 | (C) | Jesper Werling, Virum |
| | 1177500 | (C) | Niels Henrik Thomsen, Aalborg |
| | 1072180 | (C) | Uffe Saxberg, Brønderslev |
| **Saboteur** | 191000 | (C) | Ronnie Madsen, Løgstør |
| | 135200 | (C) | Jacob Andersen, Odense |
| **Silent Service (Commander, to[illegible]sænket)** | 22500 | (C) | Thomas Thistrup, Risskov |
| **Skr[illegible]** | 61930 | (C) | Jim Jensen, Glamsbjerg |

## HighScore Listen

Den kutteklædte Hævner

Dette nummers high-score-software-vinder finder I andetsteds i bladet, men i denne udgave udsender vi også en særlig trøstpræmie. Den går til Jesper Koplev Nielsen på Frederiksberg, der i sin iver for at indsende sin sikkertmulti-fede Boulderdash-score glemte at skrive den på kuponen.

Som I kan se er vores high-scoreliste ved at vokse sig god og fed her op til jul. Ikke at vi har tænkt os at slagte den af den grund, men for at der også skal være plads til andre ting i bladet bliver vi alligevel nødt til at gøre et eller andet. Derfor er der på denne liste kun max. 3 scores til hvert spil (pr. maskine). Det er jo heller ikke så helvedes interssant hvem der har den 12. bedste score i Commando, men vi synes ikke det gør noget at man kan se at der er konkurrence om pladserne.

Bemærk også at vi har indført særlige regler i nogle spil. De skal forstås på den måde at vi f.eks. i Fast Tracks for fremtiden kun konkurrerer i tider over 5 omgange. Ellers bliver det hele lidt for forvirret.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Skramble II** | 59910 | (C) | Ian Pedersen, Herfølge |
| | 30700 | (C) | Søren Tranberg, Roslev |
| **Slalom** | 234380 | (C) | Niels Henrik Thomsen, Aalborg |
| **Slam Ball** | 3659100 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| | 1986010 | (C) | Lars Sneftrup & Tina Overgård, Løgstør |
| | 946810 | (C) | Karl Hansen, Humlebæk |
| **Solo Flight II** | 16820 | (C) | M. Stausgaard, Valby |
| **Sorcery +** | 134719 | (A) | Leif Christensen, Kastrup |
| | 133772 | (A) | Pam Christensen, Kastrup |
| **Space Pilot 2** | 633000 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Spellbound** | 43% | (A) | Ronnie Madsen, Løgstør |
| **Spin Dizzy** | 100% (2:02:40) | (A) | Martin, IC HQ |
| **Spy Hunter** | 147365 | (C) | Kurt Nielsen, Haslev |
| **Super Bowling** | 88 | (C) | Søren Tranberg, Roslev |
| **Super Cycle** | 124820 | (C) | Henrik Wilcken, Slagelse |
| **Tapper** | 2999925 | (C) | Bjarke Kragelund, Vildbjerg |
| | 119750 | (C) | Karsten Toksvig, Skals |
| **Theatre Europe** | 96% | (C) | Jacob Andersen, Odense |
| **Thrust** | 76000 | (C) | Lars Sneftrup, Løgstør |
| | 69700 | (C) | Lars & Claus Vadstrup, Galten |
| **Track & Field** | 1076100 | (C) | Ronnie Madsen, Løgstør |
| **Trailblazer** | 51840 | (C) | Martin, IC HQ |
| **Uridium** | 573000 | (C) | Karsten Fischer, Vejen |
| | 405995 | (C) | Lars Nielsen, Ribe |
| | 327550 (bane 14) | (C) | Glenn Brian Hansen, Gundsømagle |
| **Warhawk** | 425524 | (C) | Jacob Andersen, Odense |
| **Who Dares Wins I** | 64200 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| **Who Dares Wins II** | 59300 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| | 46500 | (A) | Pam Christensen, Kastrup |
| | 29500 | (A) | Nik Hansen, Ribe |
| **Wizard of Wor** | 283100 | (C) | Morten V. Jensen, Aalborg |
| | 229300 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| | 138200 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| **Wizard's Lair** | 38% 106970 | (C) | Michael Moustgaard, Hedehusene |
| **Yir Ar Kungfu** | 12200200 | (C) | Michael Svendsen, Kolding |
| | 10178400 | (C) | Søren Jensen, Herning |
| | 8267300 | (C) | Jørgen Jensen, Hirtshals |
| **Zorro** | 83200 | (C) | Lars Jacobsen, Ballerup |
| | 76030 | (C) | Ronnie Madsen, Løgstør |
| | 60325 | (C) | Thomas P. Boesen |
| | 27300 | (A) | Brian Eriksen, Brønshøj |

### Dansk bog om Amiga

Lige her før deadline, kom der en meget interessant bog til redaktionen. Det er den første bog om Amigaen - på dansk. Og hvilken lettelse, at få tingene forklaret på modersmålet. Den er skrevet af John Hansen og udgivet af Idun-Soft Aps i Herning. Bogen omhandler Amiga DOS i den nyeste version, som forfatteren kunne få fat i, nemli' version 1.2. Der vil være lidt ændringer i forhold til den endelige version af Workbench 1.2 - formentlig. For det ved Commodore Danmark ikke helt bestemt endnu. Men bogen er relativ billig og godt skrevet. Den giver en kort forklaring på alle DOS-kommandoer, og den giver der ud over nogle tip i omgangen med DOS/Workbench. Det er CLI-kommandoerne, som afdækkes. Og det er godt nyt for Amiga-ejerne. For de har hidtil ikke fået besked om denne gemte kraft i deres maskine - med mindre de var software-udviklere. Man kan dog nu fra Commodore købe ekstra manualer omkring bl.a. CLI, men de er selvfølgelig ikke på modersmålet. Jeg synes, John Hansen kommer fint ind på de ting hans bog forklarer, og den er god begynder lekture for den som gerne vil igang med at programmere ved hjælp af DOS. Det skal dog siges, at bogen langt fra er udtømmende for f.eks. programmører af professionelle programmer. Men det har sikkert heller ikke været meningen. Lad bare den bog komme på ønskeseddelen til julegaverne.

**Titel:**
Amiga DOS/CLI
**Forlag:**
Idun-Soft Aps 06 21 22 66
**Sideantal/pris:**
139/150 kr.

**Af Flemming Lerb**

### Alt andet end et flob

Så er NCS på banen med endnu en oversættelse af en Data Becker bog. Men det er denne gang mere end en oversættelse. Faktisk er det en sammenskrivning af to af de mest populære bøger til dato fra forlaget: Floppy bøgerne om 1541 og 1570/71.

Det er et flot arbejde, der her præsenteres. Og jeg gad nok se den programmør - professionel eller amatør - der kan komme uden om denne bog, hvis han/hun vil arbejde seriøst med sin diskstation. Der er som bekendt ikke meget hjælp at hente i manualerne. Men i »Den store floppybog« er der hjælp.

Det er som om, at den danske udgave løsner op for forståelsen af alle de begreber, der hører til floppytemningen f.eks. sekventielle filer, programfiler og relative filer.

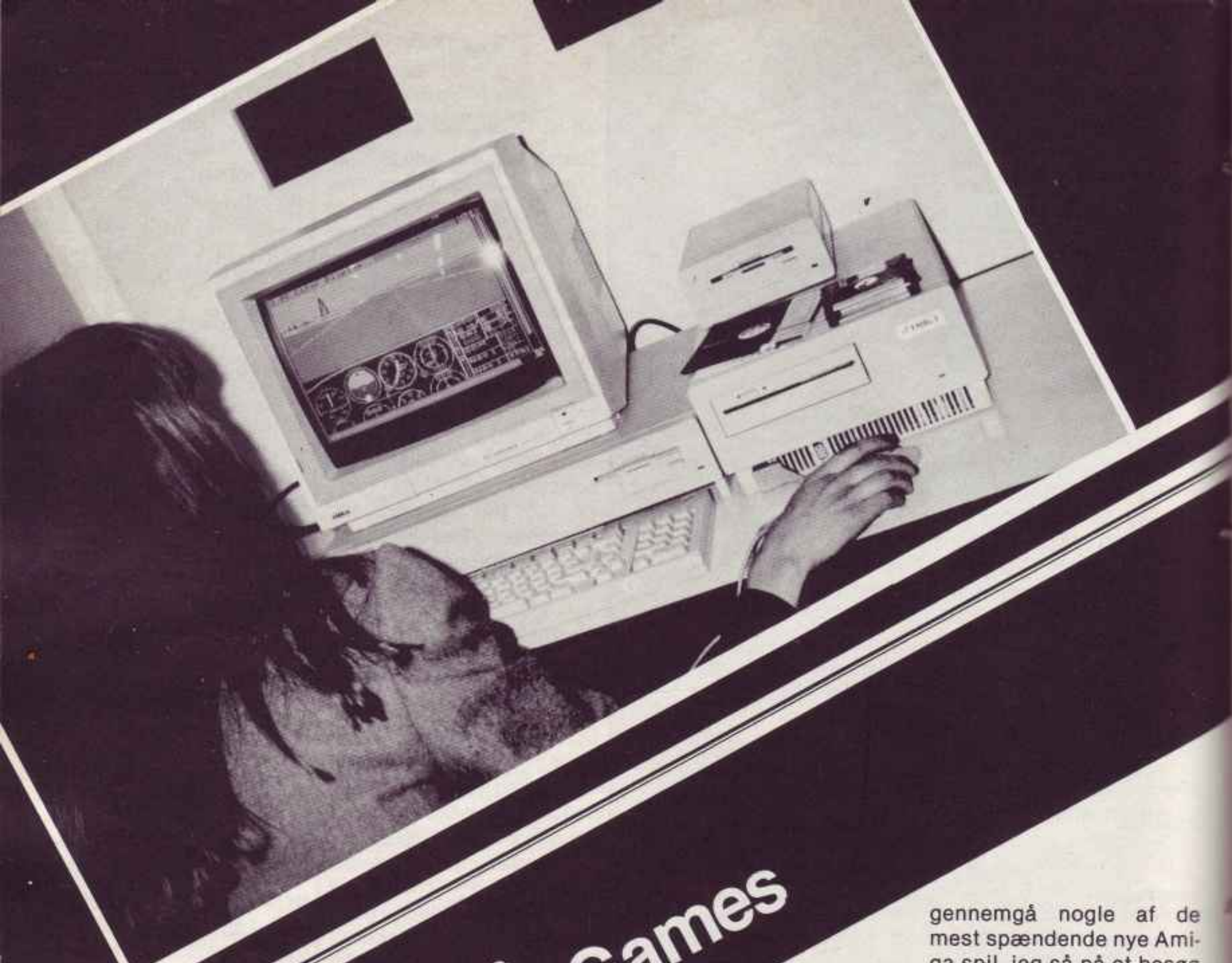
Men der er meget anden god viden i bogen. Dels relateres til både basic 2.0 og 7.0 kommandoerne. Og til hele CP/M floppyteknikken. Der er også afsnit, som går i dybden med f.eks. kommando-kanalerne, så man får magt over hvert eneste bit på disken.

Og der bliver oplyst hver en detalje omkring lagring og manipulation af data. Samtidig sættes man i stand til at arbejde professionelt med sine diske med den disk-monitor, der er listet i bogen.

Men det helt store nummer er en komplet listning af hele diskstationens ROM. Den fylder omkring 230 sider, er oversat og noget af det fineste arbejde, jeg har set på området. Simpelthen en guldgruppe, som burde ligge under ethvert juletræ. Og får du den ikke i julegave så styrt ud og køb den i mellemdagene. Den kommer med garanti ALDRIG på udsalg.

**Titel:** Den store floppybog
**Forlag:** NCS i Ringkøbing
**Sideantal/pris:** 390/298 kr.





# AMIGA Games

Der har siden Amigaen blev lanceret, været mange spekulationer fremme om program udbudet. Kunne man risikere at komme til at stå, som en anden Jupiter Ace ejer, uden et ærligt stykke software til at køre på sin nye computer?

Der er ingen tvivl om, at denne tanke sikkert har skræmt nogle fra at købe Amigaen, men nu er der ikke længere nogen undskyldning (altså lige pånær prisen som desværre stadigt er lidt højt sat). Der er simpelthen en sand strøm af nye programmer for tiden. Med titler som Winter Games, Leaderboard, Gamemaker og Return to Atlantis på vej skulle enhve smag være dækket. Endvidere har Epyx udtalt, at de har planlagt konversioner af endnu fler af deres programmer, hvilket må siges at være temmmeligt godt for en så ny maskine, når jeg tænker på, at der gik et halvt år fra jeg købte min 64'er i 82 til der fandtes ordentlige programmer (Gridrunner). Endvidere findes der for den mere seriøse bruger nu en del forskellige programmer som f.eks. Textcraft (tekstbehandling), Aegis draw (CAD/CAM) og Analyze (Spreadsheet), der virkeligt udnytter Amigaens evner med pulldown menus, multitasking til at skabe et stærkt og brugervenligt program.

Til glæde for alle Amiga ejere i Danmark vil jeg gennemgå nogle af de mest spændende nye Amiga spil, jeg så på et besøg i London for et stykke tid siden.

## THE PAWN

Jeg har egentlig aldrig rigtigt brudt mig om grafik eventyr fordi grafikken næsten altid var på bekostning af ordentlig handling, parser og tekst. Nu har billedet imidlertid ændret sig med de nye 16 bit computere. For første gang er der både plads til flotte billeder og et ordentligt ordforråd. Et godt eksempel på dette er eventyret »The Pawn« fra magnetic Scrolls som nok må siges at være banebrydende inden for genren.

I »The Pawn« vågner du op i et fremmet land med kun en svag erindring om, hvad der er sket dagen før. Du var på vej hjem fra ind-

køb, da en fremmed mand i en hvid jakke kom dig i møde, og gav dig et hårdt slag i baghovedet. Nu er du altså her, klar til det store eventyr. Hvis du går lidt rundt vil du snart møde Kronos, en troldmand, som lover dig guld og grønne skove, hvis du vil aflevere en seddel til Kong Erik. Andre personer du vil møde er bl.a. Honest John, en ridder på en hest uden ben og en Guru som tilbyder at besvare dine spørgsmål for lidt mad. Problemerne er rimeligt svære og jeg må indrømme at jeg ikke nåede særligt langt på den tid jeg havde.

Grafisk er »The Pawn« helt i top. Billederne er klart definerede og meget farverige, selv om det er en skuffelse, at der ikke er grafik til alle lokationerne. Selve spillet har et meget professionelt præg. Således kan man rulle billederne op og ned, foruden at forskellige menuer giver en mulighed for variabel tekststørrelse og tale (den indbyggede). Alt sammen meget smart.

Når man anmelder eventyr, er det næsten umuligt ikke at komme til at sammenligne med Infocom eventyrerne, og man må sige at »The Pawn« klarer sig bedre end de fleste.

Jeg synes imidlertidigt at teksten mangler lidt af den humor og opfindsomhed, som har kendetegnet Infocom eventyr som Wishbringer og Hitchhiker's guide, men hvilket sikkert vil afholde nogle teksteventyr fans fra at købe, der er ingen tvivl om at »The Pawn« er sagen for eventyrere der godt kan lide god grafik.

## Archon II: Adept

I Adept har man 4 troldkarle (= Adept) under sin kontrol. Det er så meningen, at man ved hjælp af forskellige besværgelser skal besejre fjenden. Man kan besejre fjenden på flere måder:

1) Ved at dræbe alle fjendens brikker eller
2) Ved at placere sine brikker på alle de blinkende felter.

Spillebrættet er lidt anderledes end det vi kender fra skak, idet den består af fire ringe, symboliserende de fire elementer. De fire ringe får betydning, når troldkarlene tilkalder de forskellige spillebrikker. En Sirene f.eks. vil således altid være stærkest i vandet, hvorimod en af kæmperne helst skal have begge ben på jorden (helt bogstaveligt).

Det der gør Adept til noget specielt er, at hver gang to brikker lander på samme felt, skal de udkæmpe en duel. Duellen bliver gjort sværere ved, at hver brik har sit eget våben (og der dermed er en ny strategi for hver brik) og af, at arenaen er fyldt med et af de fire fire elementer. Det kræver derfor både reflekser og hjerneceller at vinde en kamp. Adept er uendelig komplext, og man vil hurtigt opdage, at jo mere jævnbyrdige spillere der er tale om, jo større betydning får det at lægge strategi. Endelig så har EOA været så venlig at inkludere et Cyborg-mode (Computeren overtager styringen af din brik under en duel), for dem der vil hellige sig strategien.

Som med mange andre CBM64-Amiga konversioner er det ikke grafikken, men lyden der har fået det store pift. Stereolyd effekterne af fuglenes vingebasken, Sirenernes sang osv. er meget imponerende, og hvis man tilslutter stereoanlægget derhjemme, er det ovenikøbet muligt at høre hvor kuglerne er på skærmen. Står man f.eks. i højre side og skyder mod venstre, vil man kunne følge kuglen hele vejen med lukkede øjne.

Adept er et spil for dem der er trætte af skak, men ikke har tænkt sig at spille »Space invaders« resten af deres dage. En værdig efterfølger til Archon.

## Little Computer People

Dette spil er allerede omtalt til døde så vi nøjes med at konstatere, at AMIGA-versionen som forventeligt har en meget bedre grafik end C-64-versionen. Alene Playboy-kalenderen over computeren (hmm) kan overtale nogle til at købe spillet, og baggrunden er helt fantastisk.

Desværre er musikken ikke meget bedre end 64 versionen, så hvis man har prøvet spillet i en anden version, er AMIGA-versionen næppe værd at overveje.

## Marble Madness

Arcade konversioner har altid stået i høj kurs hos mig. Det skyldes, at de store spillemaskine producenter som Atari, Konami og Namco giver programmørerne den tid, der skal til for at lave et superspil, og ikke som hos så mange softwarehuse hvor man udsender spil som ikke er helt fine i kanten. Fejlen ved mange af konversionerne er, at hjemmecomputerne simpelthen ikke har den grafik og den hukommelse, der skal til for at lave en nøjagtig kopi (tag f.eks. Elite's Commando).

Nu er computerne imidlertidigt ved at være så stærke, at det er muligt at lave konversioner, der ikke er til at skelne fra originalen. Et godt eksempel på sådan en konversion er »Marble Madness«. Grafikken er den samme. Musikken er den samme. Banerne er de samme. Ja det eneste der mangler er faktisk en revne med et skilt hvor der står: »2 kroner pr. spil.«

Ideen i »Marble Madness« er meget simpel. Du kontrollerer en Marmorkugle, og det er nu din opgave at styre den fra toppen af en lang og farlig bane ned i mål. På vejen ned skal du undgå ting som levende syre, fjendtlige sorte marmorkugler og støvsugere. Alt sammen meget skadeligt for dit helbred. »Marble Madness« giver dig uendeligt med liv, men kører istedet på tid. Du starter med 60 sekunder, og får så lagt tid til, hvergang du kommer videre til den næste bane.

»Marble Madness« giver også to spillere mulighed for at kæmpe mod hinanden på samme tid, hvilket nok er det sjoveste af det hele, idet man nu kan begynde at bruge bissetricks. Der er ikke noget sjovere end at sende sin modspiller ud over kanten under en byge af beskyldninger for unfair spil.

Foruden at være et meget fængslende spil, er »Marble Madness« også et meget flot spil. De 4096 farver på Amigaen er brugt til at skabe en meget overbevisende skyggevirkning, på alle de figurer der står rundt omkring i landskabet. De forskellige fjender er godt amineret, og man bliver ofte forbløffet over alle de smarte detaljer de er strøet ud over hele spillet. Som med alle EOR spil er lyden her helt i top. Der er en ny melodi til hver skærm, foruden en masse gode lyde effekter som f.eks. når man støder ind i en anden marmorkugle.

*Thomas Fiil*

# 1942, Elite

## 1942, Elite

Dette spil bringer dig ud i »The battle for Midway« i året - ja kan du gætte det? - 1942. Du styrer et enligt fly mod hele det japanske luftvåben, og de er ikke ude for at nyde udsigten foroven - nej, så er du vist lidt naiv, hvis du hopper på den. Det eneste de har i tankerne, er at få dig til at føle dig uvelkommen... Det klarer de faktisk ganske godt! Der er alt, hvad der skal til for at afskrække en enlig pilot, der har hjemve.

Det første man møder er 5 små fly, der fiser ned over skærmen og kaster bomber efter dig (bomber efter fly! - ja man kunne nu meget i de gode gamle dage!). Hvis du skyder dem, falder en lille æske til jorden, hvorpå der står POW. Flyv over den, og du bliver straks udstyret med et kraftigere våben. Puha, når man lige at tænke, så kommer et helv... stort fly fisende hen over skærmen. Ah - den er jo let at ramme, tænker du sikkert. Gud hvor er du nem, mand! Man styrer ind foran flyet og fyrer et skud af. Hvad sker der? nemt svar: Intet! Disse kæmpefly er selvfølgelig pansret, og skal have adskillige skud, før de falder ned. Alt i mens fyrer de en stime af fjernstyrede bomber (ok, ok - der ER grænser) i hovedet på dig.

Når du kommer til slutningen af en bane, er japserne MEGET sure på dig! Der kommer så en masse af de berygtede (berømte?) kamikaze fly fisende med 700 km/t lige ned mod dig. Samtidig med at de fyrer bomber af som gale. Hvis du overlever dette angreb, kommer et hangarskib til syne - det er heldigvis dit eget. Flyet styrer automatisk ind på det, og skærmen meddeler at der kun er 23 baner tilbage...

Grafikken er god, men den er ikke elite-standard, derfor har den ikke fået så meget. Lyden er der ikke noget at skændes om. Alle, der har set spillet ved, hvor DÅRLIG den er! Præsentationen er god. Titelbilledet er godt, og der er ingen glitches i programmet. Den er ikke gået helt i top, da hiscore listen er ret dårligt lavet. Underholdningen i spillet er god.

*Lars Jørgensen*

| | |
|---|---|
| Grafik: | 78% |
| Lyd: | 30% |
| Præsentation: | 83% |
| Underholdning: | 90% |
| værdi: | 86% |

**NYT FRA REDAKTIONEN**
Vi har lavet lidt omrokeringer her på redaktionen til dette nummer. Vores allesammens Carsten Holløse har desværre (heldigvis - Ronnie R.) forladt til nye græsgange, og vi kommer selvfølgelig til at savne hans udmærkede evner (nej - Ronnie R.). I stedet er vores lige så meget allesammens Martin Jensen blevet flyttet til posten som Robot korrespondent - uuupsss softwareredaktør. Vi siger også velkommen til Lars Jørgensen, der er ny på vores super duper anmelderhold.

Hvis du læste sidste nummer af IC eller bare kiggede billeder fandt du muligvis, på sidste side, et billede af software-redaktionen. Der er delte meninger om hvorvidt Carsten Holløse, IC's dynamiske softwareredaktør, er med på dette billede. Men en ting er ihvertfald sikkert, der står noget grønt, oppusteligt og 6 fod højt. Dette plastic monster er en reklame for The Movie Monster Game.



# Druid

I sidste nummer anmeldte jeg Storm. Grunden til at jeg nævner det er fordi de begge to hører til en ny type spil på hjemmecomputer scenen, to-spiller spil hvor man hjælper hinanden. Ideen er selvfølgelig taget fra arcadespillet Gauntlet, men det er kun mærkeligt at det ikke er dukket op før. Det er jo indlysende nogle af de bedste spil der er lavet er to-spiller spil, og hvad er så mere klart fedt end at lave et spil hvor to spillere er sammen om at tæve fjenden. To spillere der har forskellige evner og derfor kan danne et godt team. Forskellen er at Storm ligesom manglede den lille ekstra smule krydderi der kunne have gjort det til noget specielt. Det krydderi har Druid, det er ikke bare shoot-em-up, men et spil hvor de små grå hår har en smule indflydelse.

Balancen mellem det gode og det onde er blevet forstyrret da et hul mellem planerne er blevet åbnet og fire dæmoner er blevet sluppet løs i verden. Balancen skal puttes på plads igen og det kan kun gøres ved at sende dæmonerne tilbage til helvede og lukke hullet efter dem. Du er som den sidste Store Druide blevet valgt til at gøre dette. Du finder dig selv i en skov fyldt med monstre, og må finde vejen ned til de huler hvor det onde har sin kilde. Rundt omkring finder du nogle magiske pentagrammer som kan øge din livsstyrke og nogle kister med magiske formularer. Og det er her at den anden spiller kommer i funktion, for en af de formularer man kan vælge hedder »Golem«. Fyrer du den af fremmaner du en magisk golem der kan hjælpe dig. Denne golem kan den anden spiller så styre, eller også kan man selv styre den med de 3 kommandoer Vent, Følg eller Send. Det siger sig selv at sådan et system ikke er så godt som at der er en anden der styrer golemmen, men det virker faktisk forbløffende godt. Af andre formularer er der »Invisible«, gæt hvad den gør, og »Key« som åbner døre. Derudover er der »Chaos« der dels virker som en »smart bomb« men som også giver et tilskud til energien, og så er der den mest anvendte som sender missiler af enten vand, ild eller strøm efter de irriterende fjender der står i vejen.

Efter hvad jeg ved om Gauntlet så minder Druid meget om det, spillet er fyldt med små gange fyldt med nasties, dem rydder druiden så væk med ild, vand eller strøm eller også tramper golemmen dem ned. Men mens druiden kan blive ladet op af pentagrammerne, så er golemmen helt på skideren når dens energi er tappet. Heldigvis kan druiden så fremmane en ny golem, hvis han da har samlet sådan en formular op fra en kiste.

Grafikken i Druid er af den flotte, farverige slags set en smule forfra og meget oppefra, scrollningen er glidende og der er drøn på figurene. Musikken giver god kampstemning og atmosfære mens lydene i spillet ikke ligefrem giver det helt store til spillet.

Alt i alt er Druid et virkeligt fedt spil, men det er måske lidt for meget af et shoot-em-up. Hvis man nu tog og puttede nogle flere muligheder for samarbejde ind, i stedet for den evindelige tampen løs på monstrene så havde man et klart hit. Hvad med et 2-spiller Thrust eller et 2-spiller Elite eller en mellemting?

Druid blev et IC-hit på grund af muligheden for 2 spillere, så hvis du kan forestille dig hvor fedt det er at kæmpe side om side mod det onde så få fat i dette spil før din medspiller gør det.

*Otto*

| | |
|---|---|
| Grafik: | 85% |
| Lyd: | 75% |
| Præsentation: | 94% |
| Underholdning: | 89% |
| IC-værdi: | 91% |

**Så er det blevet snydetid igen. Når man i denne kolde tid sidder hjemme foran skærmen og forsvarer de sidste rester af civilisationen mod umenneskelige odds, er det rart at vide, at fra et sted, ikke alt for langt hjemmefra, faktisk i ca. samme afstand som den nærmeste bladkiosk, er hjælpen på vej.**

Der er som sædvanligt kommet mange gode tips og tricks ind til snydehjørnet fra vores meget skrivende og åbenbart også storsnydende læsere. Vi har desværre ikke mulighed for at teste alle pokene, men dem vi har testet virkede fint, så frisk mod hvis noget smutter i første forsøg.

En god del af de tips vi har fået, er ikke pokes, men bruger spillenes indbyggede snydefunktioner. Fordelen ved den slags ting er at alle kan finde ud af at bruge dem. Her er et par stykker. (Glem nu ikke at det stadigvæk er snyd).

Fra Peter A. Jensen i Greve Strand har vi:

**BOMBO: Skriv »score« på titelskærmen.**

**TRAP: Skriv på higscore tabellen »Demo« (Ikke snyd, men sjovt), og skriv R,A,T så får du flere muligheder.**

**RASPUTIN: Fra starten, tryk F5 for pause, skriv så Djinn (+2 numre), så er cheatmode aktiveret.**

Sebastian Petersen i Karlslunde sender disse kodeord til OLLIES FOLLIES. Tastes ind fra titelskærmen:

**FRANK for level 2**
**FANDA for level 3**
**NORBI for level 4**
**ZOOOM for level 5**

Michael Jørgensen i Glamsbjerg spiller stadig Revenge of the MUTANT CAMELS, men han ved også noget vi ikke ved:

**Hvis du gerne vil fremad i pladerne, skal du starte på et spil og derefter skrive »goats« og hver gang du vil en plade frem så tryk på space-tasten.**

Og så har vi minsandten også fået et par tips fra Brian Steen Jensen i Nyborg.

**Passwords til de to første levels i DISK versionen af PARALLAX:**
**Level 1: STACK**
**Level 2: JEWEL**
**(De virker ikke på båndversionen).**

**En sjov effekt i DEATH-WAKE:**
**Indtast**
**»ITS MY BIRTHDAY« på highscore tavlen.**

Det var så den lette genre for denne gang. Alle de nævnte tricks er til Commodore 64, men hvis spillene også findes til andre maskiner er der ikke noget i vejen for at de også skulle virke der.

**Den næste stribe er derimod garanteret Commodore Only:**

Vi starter hos Henrik Olsen i Svinninge:

**FINDERS KEEPERS:**
**Reset computer efter loading og indtast**
**POKE 29787,76**
**POKE 29788,96**
**POKE 29789,116**
**SYS 49152**

**DROPZONE: Tast Load og efter ready indtastes POKE 1007,39: POKE 1011,256: POKE 1012,252. Derefter tastes RUN og efter reset POKE 2310,100 og/eller POKE 2316,100 (Den første er for 100 liv og den anden er for 100 Strata bomber). Spillet startes med: POKE 1007,55: POKE 1011,132: POKE 1012, 255: SYS 1006**

Til GREEN BARET hører POKE 14823,125 fra Jan Nielsen i Tranbjerg.

**Til MANIC MINER har vi fået**
**POKE 1624,(1-255)**
**POKE 16419,(0-19)**
**POKE 16423,5**
**POKE 16571,173**
**SYS 16384**
fra Jesper Christiansen i Glostrup.

HUNCHBACK:
POKE 5404,50:
POKE 9521,44
skyldes Frank Zahle Thomsen i København, og som en passende fortsættelse kommer
POKE 21436,234:
POKE 21437,234:
POKE 21438,234
til HUNCHBACK II fra Simon L. Kokkendorff i Viby.

Fra Christian Ebbesen i Lyngby kommer følgende »poke uden poke« til BOMBJACK:
Reset når »Game over« kommer frem, og skriv SYS 2243 for at starte hvor du døde sidst.

Vi bragte 7 pokes til GHOST'n'GOBLINS allerede i sidste nummer, men det var åbenbart ikke nok for Bo Jørgensen i Odense, så her er flere:

**POKE 12707,255 sætter farten 10 gange op**
**POKE 12707,240 sætter farten tilbage til normal**
**POKE 7777,0 ingen bevægende uhyrer**
**POKE 7777,168 tilbage til normal**
**POKE 4070,170 for at starte efter level 1**
**POKE 4170,10 for at stoppe alle sprites**
**POKE 4070,160 gennemfører level 1, og du kan gå hvor du normalt ikke kan**
**POKE 2198,1-255 skifter uhyrernes farver**
**SYS 2090 for at starte igen.**

Bo har også haft fat i CAULDRON II:
**POKE 40315,221**
**POKE 40316,248 hjælper dig til at bevæge dig bedre rundt i paladset**
**POKE 36152,antal liv**
**SYS 32777 for at starte spillet på ny.**

Og her sidder jeg så med et brev fra Brian Steen Jensen i Nyborg.
(Hvor har jeg set det navn før?).

**ICUPS:**
**RUN,RESET,SKRIV:**
**POKE 3265,234**
**POKE 23676,234**
**SYS 2064**
**SYS 33280**

**CHUCKIE EGG:**
**POKE 16851,255 ;255 liv**
**SYS 14848**

**QUINTIC WARRIOR:**
**POKE 8547,173**
**SYS 8233**

**CRAZY COMETS:**
**POKE 37002,169**
**POKE 37003,0**
**POKE 37004,234**
**SYS 24881**

**KUNG-FU MASTER:**
**POKE 34142,(1-128) nr. liv for spiller 1**
**POKE 34147,(1-128) nr. liv for spiller 2**
**POKE 34184,(1-5) vælg startskærm**
**SYS 32768**

# Snydehjørnet

For at kunne bruge mange af de snydepokes, der står her i Snydehjørnet er det nødvendigt at kunne RESET'te sin 64'er. Vi har fået nogle spørgsmål om hvordan det går for sig.

En POKE fungerer ved at gå ind og ændre i spilleprogrammet. Det er derfor nødvendigt at spillet er læst ind i maskinen inden pokene skrives. Men når først spillet er læst ind og gået igang, er det som regel ikke muligt at stoppe det på normal vis, så man kan komme til at taste pokene ind. Derfor RESET. Når maskinen er RESET'tet tror den at den lige er blevet tændt, men i virkeligheden ligger spillet stadig i lageret. Man kan derfor nu skrive sine pokes og derefter starte spillet igen med SYS eller RUN.

Der er bare det problem at en Commodore 64 ikke har nogen RESET-knap. Nogle af de cartridges (moduler) man kan købe til at sætte i modulproten, har en RESET-knap indbygget, og så kan man selvfølgelig bruge den, men ellers er det lidt vanskeligere.

Hvis du slår op i den Commodore 64 brugervejledning kan du finde en oversigt over modultilslutningstikket. Af den fremgår det at hvis du vender din maskine om og kigger ind i modulstikket, finder du i nederste række, som nr. 3 fra **HØJRE** reset-linien. (Bemærk: Diagrammet i bogen er set inde fra maskinen og derfor omvendt). For at resette maskinen skal denne linie forbindes til 0 volt (GND). Som det også fremgår af diagrammet findes 0 Volt både foroven og for neden i begge ender af stikket. alt hvad du behøver at gøre er derfor at tage en stump ledning eller lignende og klemme den ene ende fast mellem 0 volt linierne i den ene ende af stikket, og derefter røre ved resetlinien med den anden ende af ledningen.

**MEN PAS PÅ.** Det er meget vigtigt at ledningen ikke rører ved noget som helst andet end 0 volt og reset-linien. Heller ikke f.eks. den linie der er nummer 3 fdra højre i øverste række af stikket, og derfor er indenfor millimeters afstand fra reset-linien. Det er nemlig 5 volt-linien, og bliver den forbundet til 0 volt hedder det at kortslutte strømforsyningen og det kan have en meget negativ indflydense på din 64'ers fortsatte velbefindende. Så ikke noget med at ryste på hænderne. Trick som at isolere hele øverste række med et stykke tape hjælper selvfølgelig også.

Så nu ved du hvordan man gør, men det er på eget ansvar.

*Martin*

**Commodore 64 RESET**
**INSIDE TIP**

**PAS PÅ!**

**PS. Sam Fox**
**POKE & 22EE,7. Til CPC**

Så er det slut for denne gang. Tak for alle bidragene til dette nummer af Snydehjørnet, og velbekomme til vores altid sultne publikum. Hvis du har nogle tips til spil, som andre kan have glæde af, så tøv ikke med at sende dem ind. Alle der får tips med i Snydehjørnet har også chancen for at vinde et af de nyeste spil i vor løbende læserkonkurrence.



Irillian, 1025

Mine Kære
Adventure venner !

Det er jo synd at Carsten ikke kunne nå at komme herud denne gang, men jeg har kigget på ULTIMA IV, og jeg mener ikke bare kigget, men det spil har gjort mig søvnløs i mange uger.

Alle de tre tidligere Ultima spil har udspillet sig i landet Brittania, og ligeså med dette fjerde (og måske sidste?) Den onde trefoldighed er besejret, den onde troldmand Mondain i Ultima I, hans endnu ondere lærling Minax i Ultima II, og Exodus i III'eren. Nu er landet renset, og ondskaben besejret, eller er den? Rundt omkring er der spredte bander af orker og andet dårligtfolk, men der er ingen større ondskab. Den gode hersker Lord British savner dog nogle åndelige værdier og helte egenskaber som han kan lære sit folk, så det gode for altid vil have plads i befolkningen, og det spredte ondskab ikke kan samle sig. Du er bare dig selv, man på en forunderlig måde hives du tilbage i tid og rum til landet Brittannia, hvor du skal samle en gruppe på otte eventyrere og lede efter de

Spillet ligner de tidligere Ultima spil, hvor man ser landet oppefra og kan flytte sin figur rundt. Man kan også sejle fra kontinent til kontinent, køre i vogn, ride på heste osv. Der er byer af forskellig art og ude i vildnisset kan man falde over myskiske huler og templer. Kort sagt er der opbygget en hel verden, og det giver en utrolig atmosfære af virkelighed og nu i Ultima IV er området blevet endnu større end i de andre tre tidligere Ultima. Man starter alene, og det er en meget god ide at kigge sig om efter våben, dvs. penge for man starter ikke med så mange midler på sig.

Lige inden man starter i Brittannia, bliver man udspurgt af en gammel sigøjnerdame. Alt efter ens svar, bliver man kriger, troldmand, paladin, eller andet. Foruden at slås med våben, kan man kaste trylleformularer, hvis man har de rigtige ingredienser i forvejen. Der findes hele 27 forskellige formularer, som beskrives i en medfølgende manual.

I ens jagt på egenskaberne møder man mange forskellige mennesker og ude på landevejene og i skoven er farerne i alle hjørner og kroge. En sjov episode i en af byerne, var at møde en lille pige der stod alene og græd. Jeg spurgte hvad hun hed, og hun svarede »My name is Annie Jones«. Så spurgte jeg havd hun lavede, hvorefter hun svarede: »I am looking for my father, Indiana, he is on a quest«. Man kan ligeledes snakke med mange andre personer, som computeren styrer, og det er faktisk meget vigtigt for at skaffe informationer til løsningen.

Ultima IV koster godt nok 248 kr. og findes kun på diskette. Det er halv-dyrt, men for pengene får man et allertiders stort og omfattende spil, hvor der er en enorm og meget realistisk verden at undersøge. Med i pakken får man også en bog med Brittanias historie og om trylleformularer. Der følger også et lækkert kort med. Værd at købe, især hvis man spiller D&D spillet. (et eventyrspil på bogform).

# Der var engang...

# »Bigby's hytte

**TIPS TIPS TIPS**
Denne gang har vi modtaget en masse tips om forskellige adventurespil, mange tak for det og lad endelig flere flyve hen til os.

**LORD OF THE RINGS**
Find først alle mulige udgange f.eks. ved at beskrive »go north«, hvis maskinen så svarer »....but the trees block your path«, så er der en udgang. Men hvis maskinen svarer »...but you can't«, så er der ikke. Når du så har prøvet alle retninger (n,s,e,w,nw,ne,se,sw) og tegnet de mulige ind på et kort, så skriv »look«, og se hvilken vej du kan gå.

Men.... hver gang maskinen skriver »The trees appear to move«, så flytter udgangen sig en gang med uret.

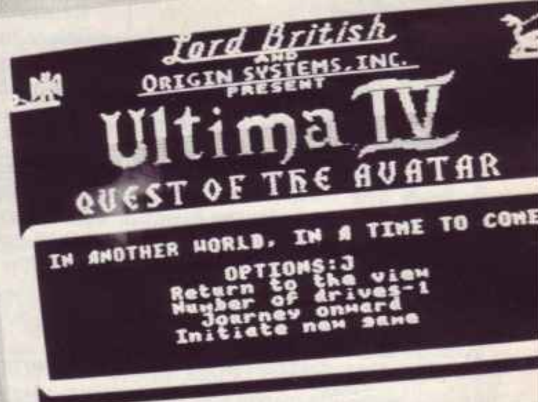
**RED MOON**
Langt oppe mod nord er en vulkan. I den ligger et par handsker, som er nyttige til at stjæle det glødende sværd med.

**NEVER ENDING STORY**
Skriv OPEN TIN og DROP TIN lige udenfor værelset med rotterne, og de dør, så man kan komme ind i rummet mod nord, hvor man kan TAKE KEY, og derefter åben den låste celle. DROP COIN i torture chamber.

**CASTLE OF TERROR**
For at komme ind i Castle skal man i den sydlige vindmølle: EXAMINE LADDER, TAKE RUNG, og ved slottet skrives TURN WHELL, EXAMINE RUNG, LOCK WHEEL, og derefter åbens døren med nøglen, som man har fået af manden på kroen.

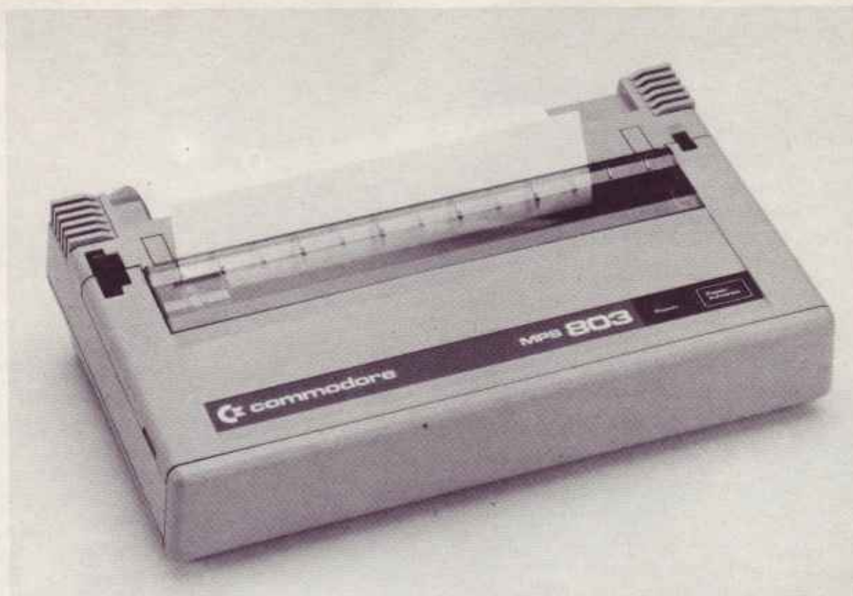
**REBEL PLANET**
For at komme ud af Caydia, tag så alle de ting med du kan og undersøg din LIMCOM og prøv knapperne. Når du står i Airlock, gør ordret hvad computeren siger. Husk at tale med tjeneren (valet), der står i airlock før du går ned på en planet.

**ERIK THE WIKING**
For at reparere båden skal man bruge en planke. BREAK TABLE giver dig den. Du skal også finde nogle værktøjer i SMITHY.




Mange tak til
Søren Vad Møller
Michael Moustgaard
Erik Sørensen
(vinder af Infocom spillet)
Jesper James Jensen.

# DFP-PRINT




**Få dine filer i Datafile hurtigt udskrevet.**

**Nu er det slut med at vente i timevis på at få udskrevet dine databaseposter. DFPrint sætter fut i tingene.**

**Af Mike Konshak**

Til Commodore 64 og Commodore 128 i C64-mode. Programmet bruger et 1541 diskettedrev og en ASCII eller Commodore printer.

DFPrint er et uafhængigt program, som læser dine datafiler direkte fra disketten og ved hjælp af dine forud definerede formatfiler udskriver dine regneark eller labels uden afbrydelse. Jeg er nu kun 12 minutter om at udskrive min 450 posters datafil!

Hvis du allerede er fortrolig med brugen af DFReport eller DFMail, vil du kunne genkende mange ligheds-punkter i menuerne og selve programmet. Både regnearks- og label-funktionerne kan benyttes med DFPrint, og derudover har du endnu en mulighed: med DFPrint kan du sende printerkommandoer uden at forlade programmet.

## DFPRINT INSTRUKTIONER

For at indlæse programmet skal du taste: LOAD "DFPRINT", 8 <retur> og RUN <retur>.

Indsæt den diskette, der indeholder de sekventielle datafiler, der er oprettet med Datafile.

Når du taster $, vises diskettens katalog. Hvis du taster Q, afsluttes DFPrint. Hvis du taster O, vil du blive spurgt om navnet på den datafil, du ønsker udskrevet. Indtast navnet på filen (MAIL LIST, f.eks.) og tast <retur>.

Bemærk: du skal ikke indtaste de specialtegn, du ser i kataloget. Disse tegn (DF}, RP} og ML}) forbinder sammenhørende data- og formatfiler uden at skabe navnekonflikt.

Har du indtastet et filnavn, som ikke findes på disketten, får du en fejlmeddelelse og må forsøge igen. Når du således har åbnet en eksisterende datafil, vil du komme ind i menuen til udskrift af poster (Record Printout menu).

Funktionen "Udskriv uformatteret" (List Unformatted) sætter dig i stand til at udskrive din datafil, uden at du først skal definere et format. Posterne bliver nummereret og udskrevet i rækker feltvis.

L-tasten starter diskettedrevet, den røde lampe lyser, og på skærmen får du printfunktionsmenuen (Print Options menu).

Hvis du taster E, lukkes den aktuelle fil, den røde lampe slukkes, og du bliver sendt tilbage til starten af programmet.

Når du taster A, starter drevet, og printeren begynder at skrive. Fordi printeren er langsommere end drevet, vil drevets motor slå til og fra under udskriften, da drevet venter på, at printeren skal kunne følge med. Er din printer udstyret med en buffer på 2K eller mere, vil drevet ikke tænde og slukke så tit.

Efter tryk på F-tasten vises navnene på alle felterne i din fil. Du kan vælge et felt, som programmet vil søge i.

Mens programmet søger, viser det nummeret på den post, der bliver behandlet. Hver gang programmet finder et felt, der opfylder søgebetingelsen, vil printeren udskrive den pågældende post. Hvis der ikke findes nogen poster, der opfylder dine betingelser, vil der ikke blive udskrevet noget.

PAS PÅ!: Når udskriften først er startet, og den sekventielle fil bliver læst, vil ingen afbrydelser blive tilladt. En hvilken som helst afbrydelse tvinger dig til at starte forfra i programmet.

Efter at programmet har afsluttet læsning og udskrivning af filerne, vil du blive sendt tilbage til starten af programmet.

Du kan fortsat arbejde med den fil, du oprindeligt åbnede (i dette tilfælde MAIL LIST). Hvis du taster R, kommer du direkte til menuen til udskrift af poster (Record Printout), hvor du atter kan vælge en af de mange funktioner.

## RAPPORTFORMAT

Når du taster R i menuen til udskrift af poster, bliver du spurgt om navnet på den formatfil, du vil bruge til din udskrift. Navnet på den datafil, du oprin-

delig åbnede, vil blive vist (MAIL LIST). Hvis dette også er navnet på den formatfil, du ønsker at bruge, tast <retur>. Ellers indtast et andet navn.

Diskettedrevet indlæser nu formatet til computerens hukommelse. Printfunktionsmenuen kommer frem som tidligere beskrevet og minder dig om, at du skal anbringe papiret ved sidestart ("Position Paper in Printer At Top of Page").

Overskriften på rapporten bliver udskrevet, hvorefter diskettestationen starter med at køre, og posterne bliver udskrevet. Der kommer automatisk sideskift hver 60 linjer, og kolonnernes overskrifter skrives på toppen af hver side.

## ADRESSELABELS

Hvis du taster M i menuen til udskrift af poster (Record Printout menu), bliver du bedt om navnet på det adresselabelformat, du vil bruge. Tast <retur> eller et andet navn.

Printfunktionsmenuen giver dig også en test-label-funktion, som ikke ligger i rapportrutinerne.

Hver gang du taster T, får du udskrevet en række tal afhængig af den valgte labelstørrelse. Programmet er ved opstart indstillet til standardstørrelse labels. Med denne funktion kan du indstille dine labels, før du begynder at udskrive dine poster. Husk, når du er begyndt at printe, er der ingen vej tilbage!

## SKIFT LABELSTØRRELSE

Når du taster C ved rapportudskrivningsmenuen (Report Printout menu), får du mulighed for at ændre størrelsen af de labels, du skriver. (Labelformatet er stadig defineret i din formatfil.) Med denne funktion kan du f.eks. lave nogle labels af forskellig størrelse, men med samme udskriftformat. En anden mulighed er at udskrive en adresseliste, der tidligere er formatteret til labels, på postkort i endeløse baner.

Mål dine labels og sammenlign med en lille udskrift fra din fil. Hvis du har en label eller en formular, der ikke passer til de første to valgmuligheder (S eller L), tast så O. Du vil blive spurgt om følgende:

ENTER NUMBER OF ROWS ON LABEL? 5
ENTER # OF CHARACTERS PER ROW? 32

(Indtast antal rækker på label?
Indtast antal tegn pr. række?)

Indtast de størrelser, der passer til dit formål. Du bliver muligvis nødt til at prøve dig lidt frem.

## SEND PRINTERKOMMANDOER

Denne funktion, som du får frem ved at taste S i rapportudskrivningsmenuen, giver dig mulighed for at udnytte særlige funktioner i din printer.

Hvis du taster E, kommer du tilbage til rapportudskrivningsmenuen. Der sendes ikke nogen koder til printeren.

Taster du T, bliver alfabetet skrevet på din printer, således at du kan se, hvilken effekt din kommando har på udskriften. A giver dig mulighed for at sende endnu en serie koder, enten for at fortryde de ændringer, du evt. har lavet, eller for at sende yderligere koder (hvis du f.eks. ønsker at skrive tæt, fed skrift). Tast T, hver gang du har foretaget nogle ændringer.

Bemærk: Send ikke kommandoer, som forårsager skrivning ud over papirformatet, idet rapportdelen af både DFReport og DFPrint tager hensyn hertil.

```
1500 REM DFPRINT 1.2 FOR DATAFI
     LE BY MIKE KONSHAK (C)1985
1502 CLR :PRINT "[CLR,YEL]":              3227
     POKE 53281,11:POKE 53280,
     6:OPEN 4,4:REM     GOSUB28
     56
1504 D$=CHR$ (0):S=0:PW=80:CW=             4667
     0:B$=CHR$ (32):RW=5:LW=32:
     FL=0
1506 NC=0:NL=0:PG=0:F1=0:F2=0:             6442
     F3=0:L$=D$:RL=0:SB$=D$:
     CR$=CHR$ (13):HN$=D$:ID$=
     D$
1508 A$=D$:C$=D$:T%=6:I=0:J=0:             6838
     K=0:M=0:N=0:RW=5:SF=0:Z=0:
     E$="EOF"
1510 EN=0:EM$=D$:ET=0:ES=0:A1$=            4376
     D$:A2$=D$:A3$=D$
1512 REM ----DIMENSION ARRAYS
1514 DIM ML$(9,4),PC(10),                  2441
     TT$(5),HC$(9)
1516 DIM F$(31),T%(31),L%(31),             2799
     REC$(31)
1518 GOTO 1530                              603
1520 REM ----GET
1522 GET A$:IF A$="" THEN 1522             1656
1524 RETURN                                 142
1526 REM ----START MENU
1528 PRINT "[CLR] [RVS,9SPACES]            3156
     DATAFILE FAST PRINT
     [10SPACES]":GOTO 1548
1530 PRINT "[CLR] [RVS,5SPACES]            2939
     DATAFILE FAST PRINT - REV
      1.2[4SPACES]"
1532 PRINT " [RVS,8SPACES]BY               3327
      MIKE KONSHAK (C)1985
     [7SPACES]"
1534 PRINT "[DOWN] THIS PROGRAM            3401
      WILL PRINT A SEQUENTIAL"
1536 PRINT " FILE, WHICH WAS               3838
      PREVIOUSLY WRITTEN"
1538 PRINT " AND FORMATTED BY              3228
      [RVS]DATAFILE[OFF],
      DIRECTLY"
1540 PRINT " TO THE PRINTER.               3068
     [2SPACES]THE ORDER OF THE"
1542 PRINT " RECORDS WILL BE               4023
      THE SAME AS THE MOST"
1544 PRINT " RECENT SORT AS                3786
      WRITTEN IN THE CURRENT"
1546 PRINT " FILE.":PRINT "                3387
     [DOWN] PRESS [RVS]ANY KEY
     [OFF] TO CONTINUE"
1547 GOSUB 1522:GOSUB 2856:GOTO            1761
     1528
1548 PRINT "[DOWN,7SPACES,RVS]O            2033
     [OFF]PEN FILE ON DISK"
1550 IF FL<>0 THEN PRINT "                 2957
     [DOWN,7SPACES,RVS]R[OFF]
     EPEAT FILE:[OFF]";NF$
1551 PRINT "[DOWN,7SPACES,RVS]P            2300
     [OFF]RINTER RECONFIGURE"
1552 PRINT "[DOWN,7SPACES,RVS]$            2157
     [OFF] DISK DIRECTORY"
1554 PRINT "[DOWN,7SPACES,RVS]Q            1818
     [OFF]UIT PROGRAM"
1556 PRINT "[DOWN] [RVS,                   3166
     6SPACES]PRESS THE
      APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
1558 GOSUB 1522:IF A$="$" THEN             1937
     1628
1560 IF A$="O" THEN FL=1:GOTO              2334
     1572
1561 IF A$="P" THEN GOSUB 2856:            2384
     GOTO 1528
1562 IF A$="R" THEN 1584                   1557
1564 IF A$="Q" THEN CLOSE 5:               2065
     CLOSE 15:CLOSE 4:END
1566 GOTO 1558                              747
1568 REM --INPUT FILE NAME
1572 PRINT "[DOWN] ENTER NAME              3526
      OF DATAFILE TO BE READ"
1574 PRINT " [DOWN,2SPACES]";              3319
     NF$:INPUT "[UP] ";NF$:IF
     NF$="" THEN 1528
1576 OPEN 15,8,15                          1060
1578 OPEN 5,8,5,"0:DF] "+NF$+",            5459
     S,R":GOSUB 1618:IF EN=62
     THEN GOSUB 1620:GOTO 1528
1580 CLOSE 5:CLOSE 15                       688
1582 REM ----PRINT RECORDS MENU
1584 PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES]            2694
     RECORD PRINTOUT MENU
     [10SPACES]"
1586 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]L            1848
     [OFF]IST UNFORMATTED"
1588 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]R            1612
     [OFF]EPORT FORMAT"
1590 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]M            1641
     [OFF]AILING LABELS"
1592 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]C            1872
     [OFF]HANGE LABEL SIZE"
1594 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]P            2569
     [OFF]RINTER RECONFIGURE"
1596 PRINT "[DOWN,6SPACES,RVS]E            2041
     [OFF]XIT TO RESTART"
1598 PRINT "[DOWN] [RVS,                   3166
     6SPACES]PRESS THE
      APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
1600 GOSUB 1522:IF A$="" THEN              1751
     1600
1602 IF A$="L" THEN K=1:GOTO               2257
     1730
1604 IF A$="R" THEN K=2:GOTO               2016
     1668
1606 IF A$="E" THEN 1528                   1659
1608 IF A$="M" THEN K=3:GOTO               2172
     1704
1610 IF A$="C" THEN 1940                   1547
1612 IF A$="P" THEN GOSUB 2856:            2380
     GOTO 1584
1614 GOTO 1600                              583
1616 REM --DISK ERROR
1618 INPUT#15,EN,EM$,ET,ES:IF              3994
     (EN<20) OR (EN=62) THEN
     ET=0:RETURN
1620 PRINT "[DOWN] [RVS,CBM 3]             4259
     DISK ERROR[OFF]"EN"[LEFT],
      "EM$","ET"[LEFT],"ES"
     [YEL]":ET=8
1622 PRINT "[DOWN] PRESS [RVS]             3254
     ANY KEY[OFF] TO RESTART
      PROGRAM"
1624 GOSUB 1522:CLOSE 5:CLOSE              1756
     15:RETURN
1626 REM --DIRECTORY
1628 OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,0,              4449
     "$0":PRINT "[CLR]":GOSUB
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1630 GET #5,A1$,A2$                         938
1632 GET #5,A1$,A2$                         938
1634 GET #5,A1$,A2$                         938
1636 IF A1$<>"" THEN A0=ASC                1865
     (A1$)
1638 IF A2$<>"" THEN A0=A0+ASC             2747
     (A2$)*256
1640 PRINT MID$ ( STR$ (A0),2);            1746
     TAB(3);
1642 GET #5,A2$:IF ST<>0 THEN              1983
     1660
1644 IF A2$<>CHR$ (34) THEN                1511
     1642
1646 GET #5,A2$:IF A2$<>CHR$               3675
     (34) THEN PRINT "[RVS]"
     A2$"[OFF]";:GOTO 1646
1648 GET #5,A2$:IF A2$=CHR$                2298
     (32) THEN 1648
1650 PRINT TAB(20);:A3$=""                 1480
1652 A3$=A3$+A2$:GET #5,A2$:IF             3255
     A2$<>"" THEN 1652
1654 PRINT LEFT$ (A3$,3)                    856
1656 GET A$:IF A$<>"" THEN                 2010
     GOSUB 1664
1658 IF ST=0 THEN 1632                     1036
1660 PRINT " BLOCKS FREE";:A0=0            2564
1662 CLOSE 5:CLOSE 15:PRINT                4508
     TAB(25)"PRESS [RVS]ANY KEY
     [OFF]":GOSUB 1522:GOTO
     1528
1664 GOSUB 1522:RETURN                      865
1666 REM ----LOAD REPORT FORMAT
1668 PRINT "[2DOWN] NAME OF                3257
      REPORT FORMAT FILE?"
1670 PRINT " [DOWN,2SPACES]";              3337
     NF$:INPUT "[UP] ";RF$:IF
     RF$="" THEN 1528
1672 OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,              5660
     "0:RP] "+RF$+",S,R":GOSUB
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1674 IF EN=62 THEN GOSUB 1620:             2173
     GOTO 1528
1676 INPUT#5,PW,NL,NC:GOSUB                3136
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1678 FOR J=1 TO NL                          910
1680 INPUT#5,TT$(J):GOSUB 1618:            2626
     IF ET=8 THEN 1528
1682 NEXT J                                 278
1684 FOR I=1 TO NC                         1097
1686 INPUT#5,PC(I),HC$(I):GOSUB            3344
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1688 FOR N=1 TO 3                           800
1690 INPUT#5,ML$(I,N):GOSUB                3330
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1692 NEXT N:NEXT I:INPUT#5,A1$:            2528
     Z=VAL (A1$)
1694 S=ST:IF S<>0 THEN 1698                1848
1696 INPUT#5,E$                             522
1698 CLOSE 5:CLOSE 15                       688
1700 GOTO 1730                              611
1702 REM -----LOAD MAILING LABE
     L FORMAT
1704 PRINT "[2DOWN] NAME OF                3917
      MAILING LABEL FORMAT
      FILE?"
1706 PRINT " [DOWN,2SPACES]";              3442
     NF$:INPUT "[UP] ";MF$:IF
     MF$="" THEN 1528
1708 OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,              5801
     "0:ML] "+MF$+",S,R":GOSUB
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1710 IF EN=62 THEN GOSUB 1620:             2173
     GOTO 1528
1712 INPUT#5,RW                             677
1714 FOR I=1 TO RW:FOR N=1 TO 3            1804
1716 INPUT#5,ML$(I,N):GOSUB                3330
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1718 NEXT N                                 286
1720 NEXT I                                 276
1722 S=ST:IF S<>0 THEN 1726                2022
1724 INPUT#5,E$                             522
1726 CLOSE 5:CLOSE 15                       688
1728 REM --OPEN DATAFILE CHANNE
     L
1730 OPEN 15,8,15:OPEN 5,8,5,              5635
     "0:DF] "+NF$+",S,R":GOSUB
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1732 IF EN=62 THEN GOSUB 1620:             2173
     GOTO 1528
1734 INPUT#5,R,F,X:GOSUB 1618:             2782
     IF ET=8 THEN 1528
1738 FOR N=1 TO F:INPUT#5,                 4345
     F$(N),L%(N):NEXT N:GOSUB
     1618:IF ET=8 THEN 1528
1740 REM ----SEARCH ROUTINES ME
     NU
1742 A0=0:PRINT "[CLR] [RVS,               3827
     11SPACES]PRINT OPTIONS
      MENU[8SPACES]"
1743 PRINT "[DOWN] THERE ARE               3006
      [RVS]"X"[OFF]RECORDS IN
      [RVS]"NF$
1744 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]A            1807
     [OFF]LL RECORDS IN FILE
1746 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]F            3412
     [OFF]IND RECORDS WITH
      COMMON FIELDS
1748 IF K=3 THEN PRINT "[DOWN,             2886
     4SPACES,RVS]T[OFF]EST
      LABEL(S)"
1750 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]E            2303
     [OFF]XIT BACK TO START"
1752 IF K=2 THEN PRINT "[DOWN]             4742
     POSITION PAPER IN PRINTER
      AT TOP OF PAGE"
1754 PRINT "[DOWN] [RVS,                   3166
     6SPACES]PRESS THE
      APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
1756 GET C$:IF C$="" THEN 1756             1853
1758 IF C$="A" THEN 1806                   1517
1762 IF C$="T" THEN 1918                   1637
1764 IF C$="F" THEN 1772                   1671
1766 IF C$="E" THEN CLOSE 5:               2681
     CLOSE 15:GOTO 1584
1768 GOTO 1756                              723
1770 REM ----FIND RECORD (SEARC
     H)
1772 PRINT "[CLR] [RVS,4SPACES]            4093
     FIND RECORDS WITH COMMON
      ITEMS[4SPACES,DOWN]"
1774 FOR N=1 TO F:PRINT " [RVS]            3159
     ";N;"[OFF] ";F$(N):NEXT N
1776 INPUT "[DOWN] WHICH FIELD             3387
      IS TO BE SEARCHED";SF
1778 IF SF<0 OR SF>F THEN PRINT            2633
     "[3UP]":GOTO 1776
1780 PRINT " ENTER [RVS]COMMON             6219
      ITEM[OFF] ":PRINT " (THE
      ENTIRE STRING IS NOT
      REQUIRED)"
1782 PRINT " [RVS]";F$(SF);"               2153
     [OFF] ";:INPUT T$
1784 IF K=2 THEN GOSUB 1838:               1670
     GOSUB 1852
1786 FOR I=1 TO X                           699
1788 PRINT " [DOWN]SEARCHING               2483
      RECORD";I;"[2UP]"
1790 FOR N=1 TO F:INPUT#5,                 4075
     REC$(N):IF REC$(N)=">"
     THEN REC$(N)=" "
1791 NEXT N:GOSUB 1618:IF ET=8             2023
     THEN 1528
1792 IF T$=LEFT$ (REC$(SF),LEN             4600
     (T$)) THEN ON K GOSUB
     1826,1870,1928
1794 IF K=2 THEN GOSUB 1904                1319
1796 NEXT I                                 276
1798 CLOSE 5:CLOSE 15                       688
1800 IF K=2 THEN 1906                       952
1802 GOTO 1730                              611
1804 REM ----PRINT ALL RECORDS
1806 GOSUB 2898:PG=0:PRINT "               5419
     [CLR,DOWN] PRINTING
      HEADING":IF K=2 THEN
     GOSUB 1838:GOSUB 1852
1808 FOR I=S TO X:PRINT "[UP]              3734
      READING RECORD #" STR$
     (I)" OF" STR$ (X)
1810 FOR N=1 TO F:INPUT#5,                 4075
     REC$(N):IF REC$(N)=">"
     THEN REC$(N)=" "
1811 NEXT N:GOSUB 1618:IF ET=8             2023
     THEN 1528
1812 ON K GOSUB 1826,1870,1928             1751
1814 IF K=2 THEN GOSUB 1904                1319
1816 NEXT I                                 276
1818 CLOSE 5:CLOSE 15                       688
1820 IF K=2 THEN 1906                       952
1822 GOTO 1730                              611
1824 REM ----PRINT NONFORMATTED
      LISTING
1826 PRINT#4,"[ RECORD #";I;"              4243
     [3SPACES]]";:FOR J=1 TO
```

# DFP PRINT

```
62:PRINT#4,"-";:NEXT J:
     GOSUB 2888
1828 PG=PG+1:FOR N=1 TO F                    1758
1830 PRINT#4,F$(N);:FOR J=1 TO               3232
     20-LEN (F$(N)):PRINT#4,".";
     :NEXT J
1831 IF REC$(N)=">" THEN                     2047
     REC$(N)=" "
1832 PRINT#4,REC$(N):PG=PG+1:                4047
     NEXT N:GOSUB 2888:PG=PG+1
1834 IF PG+F<=60 THEN RETURN                 1015
1835 FOR J=1 TO 66-PG:GOSUB                  2721
     2888:NEXT J:PG=0:RETURN
1836 REM ----PRINT REPORT
1838 PG=0:S$="":FOR J=1 TO PW:               3464
     S$=S$+B$:NEXT J
1840 FOR J=1 TO NL:IF TT$(J)<>               2927
     ">" THEN GOSUB 1846
1842 NEXT J:RETURN                            626
1844 REM ----CENTER TITLE
1846 B=INT ((PW-LEN (TT$(J)))/               3558
     2):IF P<>1 THEN 1849
1848 PRINT#4,LEFT$ (S$,B)+                   2869
     TT$(J);B1$;:PG=PG+1:RETURN
1849 PRINT#4,LEFT$ (S$,B)+                   2827
     TT$(J);B1$:PG=PG+1:RETURN
1850 REM ----POSITION HEADINGS
1852 GOSUB 1866:PC(NC+1)=PW+3:               5430
     CW=PC(2)-2-PC(1):IF PC(1)>
     1 THEN 1856
1854 PRINT#4,LEFT$ (HC$(1),CW);              2339
     :GOTO 1858
1856 PRINT#4,LEFT$ (S$,PC(1)-                3231
     1)+LEFT$ (HC$(1),CW);
1858 FOR J=2 TO NC:M=PC(J)-LEN               5520
     ( LEFT$ (HC$(J-1),PC(J)-2-
     PC(J-1)))-PC(J-1)
1860 PRINT#4,LEFT$ (S$,M)+LEFT$              3600
     (HC$(J),PC(J+1)-2-PC(J));
1862 NEXT J:GOSUB 2888:GOSUB                 2435
     1866:PG=PG+3:RETURN
1864 REM ----PRINT DASHED LINE
1866 FOR J=1 TO PW:PRINT#4,"-";              2693
     :NEXT J:GOSUB 2888:RETURN
1868 REM ----PRINT REPORT FILE
     DATA
1870 F1=VAL (ML$(1,1)):F2=VAL                6922
     (ML$(1,2)):F3=VAL (ML$(1,
     3)):CW=PC(2)-2-PC(1)
1872 IF PC(1)>1 THEN 1878                    1498
1874 PRINT#4,LEFT$ (REC$(F1)+                4006
     B$+REC$(F2)+B$+REC$(F3),
     CW);
1876 GOTO 1882                                687
1878 PRINT#4,LEFT$ (S$,PC(1)-                1826
     1);
1880 PRINT#4,LEFT$ (REC$(F1)+                4006
     B$+REC$(F2)+B$+REC$(F3),
     CW);
1882 FOR J=2 TO NC:CW=PC(J)-2-               3182
     PC(J-1)
1884 F1=VAL (ML$(J-1,1)):F2=VAL              4799
     (ML$(J-1,2)):F3=VAL
     (ML$(J-1,3))
1886 M=LEN ( LEFT$ (REC$(F1)+                3509
     B$+REC$(F2)+B$+REC$(F3),
     CW))
1888 M=PC(J)-M-PC(J-1):CW=PC(J+              3459
     1)-2-PC(J)
1890 PRINT#4,LEFT$ (S$,M);                   1164
1892 F1=VAL (ML$(J,1)):F2=VAL                4521
     (ML$(J,2)):F3=VAL (ML$(J,
     3))
1894 PRINT#4,LEFT$ (REC$(F1)+                4006
     B$+REC$(F2)+B$+REC$(F3),
     CW);
1896 NEXT J:GOSUB 2888:PG=PG+1               1657
1898 IF PG=60 THEN FOR J=1 TO                3650
     6:GOSUB 2888:NEXT J:PG=0:
     GOSUB 1852
1900 RETURN                                   142
1902 REM ----SUM LAST COLUMN
1904 IF Z<>1 THEN RETURN                     1092
1905 A0=A0+VAL (REC$( VAL                    2909
     (ML$(NC,1)))):RETURN
1906 IF Z<>1 THEN 1914                       1314
1908 PRINT#4,LEFT$ (S$,PC(NC)-               1891
     1);
1910 FOR I=1 TO PW-PC(NC)+1:                 3620
     PRINT#4,"-";:NEXT I:GOSUB
     2888
1912 PRINT#4,LEFT$ (S$,PC(NC)-               3232
     9)+"TOTAL= "+STR$ (A0)
1914 GOSUB 2888:FOR I=1 TO 66-               3534
     PG:GOSUB 2888:NEXT I:GOTO
     1730
1916 REM -----PRINT SAMPLE LABE
     LS
1918 PRINT "[DOWN] PRINTING                  1672
     TEST LABEL"
1920 FOR I=1 TO RW:FOR J=1 TO                4653
     LW:PRINT#4,RIGHT$ ( STR$
     (J),1);:NEXT J:GOSUB 2888:
     NEXT I
1922 FOR I=1 TO T%-RW:GOSUB                  1892
     2888:NEXT I
1924 GOTO 1742                                651
1926 REM ----PRINT LABELS
1928 FOR J=1 TO RW:F1=VAL                    5527
     (ML$(J,1)):F2=VAL (ML$(J,
     2)):F3=VAL (ML$(J,3))
1930 PRINT#4,LEFT$ (REC$(F1)+                3699
     B$+REC$(F2)+B$+REC$(F3),
     LW)
1932 NEXT J                                   278
1934 FOR S=1 TO T%-RW:GOSUB                  1952
     2888:NEXT S
1936 RETURN                                   142
1938 REM ----CHOOSE LABEL SIZE
1940 PRINT "[CLR] [RVS,                      1968
     12SPACES]LABEL SIZE
     [15SPACES,OFF]"
1942 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]S              2789
     [OFF]TANDARD - 5 ROWS PER
     LABEL"
1944 PRINT "[6SPACES]15/16 INCH              3122
     BY 3 1/2 INCHES"
1946 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]L              2677
     [OFF]ARGE[4SPACES]- 8 ROWS
     PER LABEL"
1948 PRINT "[6SPACES]1 7/16                  2827
     INCH BY 3 1/2 INCHES"
1950 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]O              3000
     [OFF]THER[4SPACES]- CUSTOM
     LABEL SIZE OR"
1952 PRINT "[6SPACES]NUMBER OF               2640
     CHARACTERS PER ROW"
1954 PRINT "[2DOWN] NOTE:                    4154
     LABELS ARE SEPARATED BY
     ONE ROW"
1956 PRINT " 32 CHARACTERS PER               3321
     ROW IS STANDARD"
1958 PRINT "[DOWN] [RVS,                     3166
     6SPACES]PRESS THE
     APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
1960 GET C$:IF C$="" THEN 1960               1788
1962 IF C$="S" THEN T%=6:RW=5:               3554
     LW=32:GOTO 1584
1964 IF C$="L" THEN T%=9:RW=8:               3612
     LW=32:GOTO 1584
1966 IF C$="O" THEN 1970                     1692
1968 GOTO 1960                                643
1970 INPUT "[DOWN] ENTER NUMBER              4595
     OF ROWS ON LABEL";RW:T%=
     RW+1
1972 INPUT " ENTER # OF                      3577
     CHARACTERS PER ROW";LW
1974 GOTO 1584                                707
1976 REM -----SEND PRINTER CODE
     S
1978 PRINT "[CLR] [RVS,                      2711
     11SPACES]PRINTER COMMAND
     [12SPACES,OFF]"
1980 PRINT "[DOWN] THIS ROUTINE              3664
     WILL SEND CHARACTER"
1982 PRINT " STRING [CHR$()]                 3564
     COMMANDS TO AN ASCII"
1984 PRINT " PRINTER.[2SPACES]               3424
     COMMANDS MUST BE ENTERED
     IN"
1986 PRINT " THE FORM OF                     3127
     INTEGERS SUCH AS:"
1988 PRINT "[DOWN] ? 27                      2256
     [5SPACES](ESCAPE CODE)"
1990 PRINT " ? 66[5SPACES]                   2452
     (PITCH CODE)"
1992 PRINT " ? 2[6SPACES]                    2711
     (COMPRESSED MODE)"
1994 PRINT " ? *[6SPACES](END                2592
     THE SEQUENCE)"
1996 PRINT "[DOWN] THIS WILL BE              3389
     SENT TO THE PRINTER AS:"
1998 PRINT "[DOWN,3SPACES]                   3535
     PRINT#4,
     CHR$(27)CHR$(66)CHR$(2)"
2000 PRINT "[DOWN] UP TO                     2998
     FOUR(4) NUMBERS MAY BE
     SENT,"
2002 PRINT " THE FIRST NORMALLY              3645
     BEING [RVS]27[OFF], THE"
2004 PRINT " ESCAPE CHARACTER.               3232
     [2SPACES]END THE SEQUENCE"
2006 PRINT " BY PRESSING [RVS]               3972
     RETURN[OFF] WHEN THE
     ASTERISK"
2008 PRINT " IS SHOWING.                     4127
     [2SPACES]PRINTERS WILL
     VARY, SO"
2010 PRINT " CHECK YOUR MANUAL               3640
     FOR THE CODES."
2012 PRINT "[DOWN,4SPACES,RVS]               3568
     ANY KEY[OFF] TO CONTINUE
     OR [RVS]E[OFF]XIT?"
2014 GOSUB 1522:IF A$="E" THEN               2071
     1584
2016 PRINT "[CLR] [RVS,8SPACES]              3167
     SEND PRINTER COMMAND
     [10SPACES,OFF]"
2018 PRINT "[DOWN] ENTER CODE,               3233
     THEN PRESS [RVS]RETURN
     [OFF]"
2020 PRINT "[DOWN] [RVS]RETURN               2246
     [OFF] ONLY TO QUIT[2DOWN]"
2022 FOR I=1 TO 4:PRINT "CODE";              3830
     I;" ? * [4LEFT]";:INPUT
     I$(I)
2024 IF I$(I)="*" THEN 2028                  1368
2026 NEXT I                                   276
2028 ON (I-1) GOTO 2030,2032,                2964
     2034,2036:GOTO 2039
2030 PRINT#4,CHR$ ( VAL                      2431
     (I$(1))):GOTO 2038
2032 PRINT#4,CHR$ ( VAL                      3039
     (I$(1))) CHR$ ( VAL
     (I$(2))):GOTO 2038
2034 PRINT#4,CHR$ ( VAL                      4079
     (I$(1))) CHR$ ( VAL
     (I$(2))) CHR$ ( VAL
     (I$(3))):GOTO 2038
2036 PRINT#4,CHR$ ( VAL                      4525
     (I$(1))) CHR$ ( VAL
     (I$(2))) CHR$ ( VAL
     (I$(3))) CHR$ ( VAL
     (I$(4)))
2038 GOSUB 2888                               789
2039 PRINT "[2DOWN,10SPACES,                 2285
     RVS]A[OFF]NOTHER CODE"
2040 PRINT "[DOWN,10SPACES,RVS]              1549
     T[OFF]EST CHANGE"
2042 PRINT "[DOWN,10SPACES,RVS]              2045
     E[OFF]XIT TO START"
2044 PRINT "[DOWN] [RVS,                     3166
     6SPACES]PRESS THE
     APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
2046 GOSUB 1522:IF A$="A" THEN               1970
     2016
2048 IF A$="T" THEN PRINT#4,                 5694
     "ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXY
     Z":GOSUB 2888:GOTO 2046
2050 IF A$="E" THEN RETURN                   1253
2052 GOTO 2046                                689
2854 REM ---SETUP FOR PRINTER
2856 PRINT "[CLR] [RVS,4SPACES]              3510
     PRINTER OR INTERFACE
     CONFIGURE[4SPACES]"
2858 PRINT "[DOWN] PRESS [RVS]1              3184
     [OFF,2SPACES]CARD?A, 1525,
     MPS801"
2860 PRINT "[DOWN,7SPACES,RVS]2              3840
     [OFF,2SPACES]CARD?B,
     MW350, 'CONNECTION'"
2862 PRINT "[DOWN,7SPACES,RVS]3              1232
     [OFF,2SPACES]1526"
2864 IF P<>0 THEN PRINT "                    3823
     [2DOWN,3SPACES]OR[2SPACES,
     RVS]S[OFF]END PRINTER
     COMMANDS"
2866 IF P<>0 THEN PRINT "[DOWN,              2526
     7SPACES,RVS]E[OFF]XIT TO
     START"
2868 PRINT "[2DOWN] [RVS,                    2864
     6SPACES]PRESS THE
     APPROPRIATE KEY[7SPACES]"
2870 GET A$:IF A$="" THEN 2870               1744
2872 IF A$="E" THEN RETURN                   1253
2874 IF A$="S" THEN GOTO 1978                1828
2876 P=VAL (A$)                               495
2878 IF P=1 THEN B1$=CHR$ (10):              2473
     GOTO 2856
2880 IF P=2 THEN B1$=CHR$ (0):               2262
     GOTO 2856
2882 IF P=3 THEN B1$=CHR$ (0):               2270
     GOTO 2856
2884 GOTO 2870                                649
2886 REM ---PRINT TERMINATOR
2888 ON P GOTO 2890,2892,2894                1713
2890 PRINT#4,B1$;:RETURN                      978
2892 PRINT#4,B1$:RETURN                       814
2894 PRINT#4:RETURN                           604
2896 REM ---JUMP TO
2898 INPUT "[CLR,DOWN] START AT              4874
     RECORD? 1[3LEFT]";S:IF S>
     X OR S<1 THEN 2898
2900 IF S=1 THEN RETURN                       975
2902 FOR I=1 TO S-1:PRINT "[UP]              4696
     BYPASSING RECORD #" STR$
     (I)" OF" STR$ (X)
2904 FOR N=1 TO F:INPUT#5,                   3979
     REC$(N):NEXT N:GOSUB 1618:
     IF ET=8 THEN 1528
2906 NEXT I:RETURN                            624
```

# WARHAWK fra FIREBIRD

64

Du flyver over et stykke landskab, der langsomt scroller ned over skærmen. På overfladen befinder sig mange bygninger i URIDIUM-agtig grafik (det hedder også Bas-relief). Nogle af disse bygninge bliver ret deforme af et kagerulle-skud fra dit fly. Hvis du smadrer alt, hvad der er at smadre, får du en ret heftig total-ødelæggelses bonus.

De folk, der bor i disse bygninger, synes jo ikke ligefrem det er oversejt at få deres huse skudt i smadder. Derfor har de sendt deres rumskibe efter dig. Godt nok kan de ikke skyde, men de har en slags bomber, der selv finder vej! Man kan ikke skyde disse bomber, men et par kageruller mod rumskibet skal nok gavne lidt! En gang imellem bliver indbyggerne rigtig sure. Så sender de en flok hornminer, taget lige ud af 2. verdenskrig, lige i sylten på dig. Disse miner lider af samme sygdom, som bomberne - altså ingen dejtromler her! Når man har fløjet et godt stykke, er der pludselig ikke mere land. Nu mener dem fra bygningerne, at man er ved at stikke af! Derfor sender de hele flåden lige lukt i kraniet på dig, nu skal du skyde, så kagerullerne synger om ørene på dem, ellers lever du ikke længe...

Dette er et af disse 40 kronesspil, der vender op og ned på standarden for computerspil. Sidste gang Firebird gjorde det, hed spillet THRUST. I dette spil manglede grafikken, men spillet var i top alligevel. I WARHAWK er grafikken også kommet med! Der findes to slags spille-danskere. Dem, der spiller shoot-em-up, og de andre... SEP-freaks går en hård tid i møde, 03 i alle fag i skolen, da de ikke har tid til at lave lektier. Højst 1 times søvn om natten (den foregår som regel over keyboardet...). Hvorfor? Jo - de har købt WARHAWK!

Spillet er ikke andet end intelligensløs smadring - men det er SJOVT! Du styrer et lille rumskib, udstyret med nogle ret så kraftige laserkanoner, der fyrer stråler af på størrelse med mors kagerulle. Og det er ikke noget med et skud i minuttet - nej man kan skyde lige til firereknappen smelter fast i joysticket.!

Grafikken er god, men landskabet er lidt for udetaljeret. Lyden og FX er lavet af Rob Hubbard. Nogle af de spil, han har leveret lyd til, kunne man købe bare for at høre den, men det er desværre ikke tilfældet med WARHAWK. Lyden er god - specielt når man skyder, men musikken er langt under RH standard.

Præsentationen er god med et forstørret billede af din kagerullekaster (dit rumskib) og hiscores, der saves på disk. Underholdningen er i top. Det er mærkeligt at voldelige spil går langt højere på hitlisterne end andre spil... værdi er en slags helhedsvurdering - altså: Køb dette spil NU!

*Lars Jørgensen*

| | |
|---|---|
| Grafik: | 83% |
| Lyd: | 80% |
| Præsentation: | 90% |
| Underholdning: | 95% |
| værdi: | 92% |

RUN

# Konkurrence





**Ja, så blev spændingen endelig udløst.**

Vinderprogrammet blev et undervisningsprogram i, hvordan man bøjer danske udsagnsord, det er menustyret, og har en del underprogrammer, så både lærer og elever kan have glæde af programmet. Programmet er skrevet i *COMAL 80*

**1. Præmien, en Commodore 128, blev vundet af:**

**Jørgen Juul Larsen**
**Skovvej 1, Egebjerg**
**8700 Horsens**

Tabelregning, det lyder kedeligt, ikke?

Men med dette program, kan man ligefrem lege sig til, både at få lært den lille og store tabel, en morsom måde at klare en for mange børn kedelig og besværlig remse. Programmet er skrevet i BASIC.

**2. Præmien, en Commodore 64, blev vundet af:**

**Martin Lohse**
**Avnevej 10**
**2730 Herlev**

Musik, også det var blandt de indsendte forslag, så for begyndere er dette et mægtig fint program. Maskinen viser 4 toner på skærmen, hvorefter man hører en femte man selv skal placere, er tonen ikke rigtig placeret, kommer det rigtige svar nederst på skærmen.

Programmet er skrevet i BASIC.

**3. Præmien, en printer 801, blev vundet af:**

**David Margolin**
**Frejasgade 9 4tv.**
**2200 Kbh. N.**

På 4. pladsen kom dette engelsk-undervisnings program.

Det er opbygget på den måde, at man bliver præsenteret for en dagligdags sætning, hvor der mangler et ord, man så skal sætte ind. Det giver mulighed for to forsøg. Programmet er skrevet i COMAL 80.

**4. Præmien, en plotter 1520, blev vundet af:**

**K.J.O. Reilly**
**Ribevej 83**
**6760 Ribe**

Matematik programmer fik vi utrolig mange af, dette er for to personer, der skal konkurrere i hurtighed, man behøver ikke at være lige dygtige, da man kan få individuel tid til at løse opgaven i. Programmet er skrevet i BASIC.

**5. Præmien, en Commodore C16, blev vundet af:**

**Dion Kejlberg**
**Amaliegade 39**
**8700 Horsens**

**De 25 præmier à 10 disketter blev vundet af:**

**Peter H. Damkjær, Ørbæk**
**Anders Nattestad, København K.**
**Henrik I.Jørgensen, Kbh.S.**
**Hans Bøye, Årslev**
**Kim Rejndrup, Randers**
**Nicolai Lang, Viborg**
**Claus Brink Jensen, Asperup**
**Lau Jepsen, Ribe**
**Jørgen Jensen, Kolding**
**Anders Pilegård, Brabrand**
**Jørgen Sand, Århus C.**
**Anders Noe, Haderslev**
**Leif Pedersen, Haderslev**
**Poul Williams, Hørsholm**
**Per-Ole Mahle, Norge**
**M & T Software, Ringe**
**M.Nissen & P.Isaksen, Fredericia**
**Henrik Laursen, Nærum**
**Henning Jensen, Hvidbjerg**
**Michael Johansen, Grindsted**
**Jacob Toftgård, Vejle**
**Kim Sonne, Hvidovre**
**Poul V. Jensen, Silkeborg**
**Jimmy Søgård Nielsen, Marstal**
**Frede Lentz, Sæby**

Vi siger tillykke til alle de heldige vindere, og sender hermed præmierne.

Da de fem vindende programmer er for store til at bringe som udlistninger i bladet, har vi samlet dem på en diskette, som kan købes for kr. 118,00 mod forudbetaling på enten check eller giro (girokonto 1 48 31 61) til:

**RUN SOFTWARE**
**Torvegade 52**
**1400 Kbh. K.**

# Udtrækning af Vinderne

THE SOFTTEAM STRIKES AGAIN!!!!!!!!!!!

Grunden til at vi skriver til jer endnu en gang, er at vi føler os nødsaget til at knytte et par kommentarer til de læserbreve IC har modtaget angående crackere og deres "beskidte virksomhed" Vi syntes at det er storartet at et Dansk computerblad tør tage et sådannet tabu-emne som piratkopiering op - og så at det bliver gjort på et så afslappet plan, uden de sædvanelige formandende fraser, udspyet af dobbeltmoralske journalister.

Det at "Jens" er blevet truet til tavshed er jo selvfølgelig en kedlig ting (the softteam skal da med glæde skrive en artikelserie, som omhandler og beskriver cracker miljøet på en saglig og objektiv måde, uden at hænge nogen ud.

Kære kære IC.. Hvorfor i alverden udkommer i kun en gang pr. kvartal??? Jeres spil-test er udemærket, men jeres teste er ofte forældet (Zzap 64 kan have testet samme spil op til en måned tidligere!!!). Vores forslag er derfor: udkom oftere, eller brug jeres sider til andet end at teste gamle spil.
Vi ved godt at der måske er nogen Amstrad og spectrum ejere der vil rive sig i håret når de læser dette, men kære speccy og ammy ejere - tag det ikke ilde op, i kan jo ikke gøre for at i har købt en sådan "computer".

Nu til svar på nogen af de spørgsmål, der blev stillet i læserbrevene:

- Svar på unik softwares spørgsmål om vi virkelig eksisterer endnu.
1. Vores aktiviteter på the good old commy har været ret begrænset i et stykke tid, da vi har beskæftiget os med andre og langt alvorligere ting - men det er en anden historie.

2. We're on the Amiga kids!!

- Så til den med at vi vil få konkurrence på Amigaen. Hvordan i alverden vil i give os konkurrence på amigaen når i ikke engang formår at konkurrere med os på 64'eren.

Så til 6581 crew: Vi har et medlem af softteam, som kalder og har kaldt sig Daddy i et par år. Så til 6581 Daddy: kald dig et andet navn please.

Forslag til fremtidige ic'ere:

"- udkom oftere
- mere om amigaen
- drop amsved (amstrad) og spectrum.
- mere om ST
- mere om crackere

Hvis i vil læse mere om softteam, så få fat i World wide letter I.

M.V.H

DADDY, GI_JOE, JUDGE DREDD and MAGIC

Med hensyn til spilletests. Vi må nok indrømme at ZZAP har bedre forbindelser end vi har, men vi arbejder på sagen. Vi var før ZZAP med Alleykat, og vi var nok det første blad i Europa med en test af Super Cycle, så SÅ langsomme er vi nu heller ikke.

Det hjælper selvfølgelig også når vi udkommer hver måned, men det er jo en helt anden historie.

Hvis I mener det seriøst med at skrive en crackerserie, så kontakt os. Vi er selvfølgelig meget interesserede.

# PIRATERNE svarer igen

Hej IC !
Jeg er en program bytter til AMSTRAD, som gerne vil sige lidt, om og til, de forskellige crackere på AMSTRAD.

DELTATRONIC :
-en af de første på AMSTRAD, men kan kun 'fikse' en type loadere. For AMSTRAD's skyld lav nogle ordentlige loadere, og ikke alt det andet shit...

DAX :
Lær' at cracke før i kalder jer crackere...
Jeres Swords & Sorcery crasher...(Øv...)
For vores skyld, stop med at cracke !
Typiske amatør crackere.

ØØ7 :
-også en af de første, kan 'fikse' lidt af hvert.
Nok den næstbedste cracker på AMSTRAD...
For vores skyld, brug IKKE den loader du har på RAMBO & SPINDIZZY...
(Prøv at se hvad du har skrevet i MOTR !???)

UNSONG HERO :
Den bedste cracker på AMSTRAD !!! (Bravo !)
Kan klare næsten ALT på bånd...
-men for guds skyld, husk at få loader billedet med, og lav nogle ordentlige loadere...

A B C CRACKERS :
Øvvv...Gå hjem og lær at cracke, istedet for at skrive i alle de programmer i kommer i nærheden af...

DAC :
-Har lavet den flotteste loader til AMSTRAD, men har kun 'fikset' et program.
Godt råd : Brug mere tid på at cracke, og mindre på at lave loadere...

DANISH DYNAMITE :
En af de små crackere på AMSTRAD, men ellers ikke noget at kritiserer eller råbe hurra for.

RCS :
-Har kun 'fikset' 2 programmer : THING ON A SPRING og BOUNDER.
Godt råd : Flyt hånden fra Joysticket...

'SADC' :
Helt fedt hvis i cracker en masse...
Godt initiativ !
(Forklar DAC hvad i er. De ved det ikke...)

ALLE DEM DER IKKE ER NÆVNT :
Crack noget mer'...

M.V.H.
'København'eren

# IRATER

Hello IC (Intelligente Commodorefreaks)

Vi fra GIRLBUSTERS (funny name!) giver også Softteam ret i, at I laver verdens bedste blad.Desværre tør pivskiden Jens ikke længere skrive om crackere(har PMK'S udseende skræmt ham?),men I(redaktionen) må da kunne finde en person med lidt større mandsmod,der kan skrive på samme friske måde som Jens.

Til en vis hr.Niels Bang Olsen(Amstradejer...bvaar)vil vi bare sige, at Commodore er - og vil altid være,the right stuff!!!Selv min Amstraden(føj føj) må indrømme,at Amstrad har en slående lighed med ZX-81, både hvad angår udseende og ydelse.Selv hans egen moder tog fejl;Istedet for hans madkasse smed hun hans ulækre lille slimede 3" diskdrev 2 timer i opvaskemaskinen...Nå,spøg til side.En Amstrad kan vel være god nok. Fx. kan man udnytte dens ufattelige tudegrimme plastikkabinet som fugleskræmsel.Det har vist sig,at det har en tilpas afskrækkende virkning på diverse fuglearter.De ejere,som skulle være så uheldige,at være i besiddels af sådan et monstrum med indbygget båndstation,kan nu med et velplaceret karate-hug så at sige skille hovedet fra kroppen(båndstation fra Amstraden).Og vupti.De har nu en glimmerende walk-man!!!

Til redaktionen:Nedenfor har vi lavet en liste over en del ris,men også en god portion ros.Først risen:

1.Drop alt om Amstrad og PC'er.(I har for meget med,især om Amstraden)
2.I lovede et farverigt blad(se leder i IC nr.1),men det kniber. ( come on,guy's-verden er jo ikke kun sort/hvid)
3.Smid jers tegner tilbage til tegneskolen.Magen til tegninger skal man lede længe efter...

Og nu til rosen:

1.Masse af softanmeldelser(bliv ved med det)
2.En lækker brevkasse.FED TING!!!!
3.Lækkere adventure-sider(Hils BIGBY fra os)
4.Sidst men ikke mindst.I driver ingen hetz mod de uskyldige søde crackere.(imodsætning til Alt om Data(føj føj))

P.S Greetings to:Softnet,Infiltrator,The Goonies(Zeus),Softteam,1001 crew, Flying crackers og Dynamic Duo.
P.P.S WE AIN'T AFRAID OF NO GIRLS!

*Med venlig hilsen* GIRLBUSTERS *(Fat Sam,Mozu,Mr.Fucker)*

GIRLBUSTERS! Hvad en psyko-analytiker ikke kunne få ud af det navn! Nå, skidt...

Selvfølgelig kan en Amstrad være god nok, jeg sidder faktisk og bruger en af slagsen til at skrive dette her på. Indrøm at Amstrad er bedre til tekstbehandling end en 64'er! Men nu er det jo heller ikke lige netop tekstbehandling det her blad handler om. Anyway, mon ikke der er plads til alle her i bladet.

Er tegningerne stadig for dårlige?

I.C.=International Classe !!!

Vi må tage vores ord i os og tilstå:
I.C er blevet bedre,efter at have set nr.3 er vi helt enige med dig niels (personligt veddemål)-International Classe !!!

Bliv endelig ved med de mange tests !!!.
Hvad er det for noget gylle??,Hvem er det der har truet Jens? Kom nu,drenge.. fortsæt.En Crackers Bekendelser kan blive star til en lille opblødning mellem Bladene og Crackerne,Ikk'!.
Vi er helt vilde med bladet og har kun en eneste lille ting:
Vi synes at Jeres Lay-out er Elendig!,S/h,hele bladet igennem.
Det er Fandme kedeligt og alle Tegningerne er ikk'ligefrem af International Classe.
Vi mener at I.C kan Konkurrere med Engelske blade,hvis I forbedrer Jeres Lay-out .

P.s: Så dårlig er Miami Vice altså heller ikk'.

I.I.C.S

Iges International Cracking Service.

Vi prøver at lære af vores fejl, og det er da godt hvis I synes det er lykkedes.

Vi er også nødt til at prøve os lidt frem, og se hvad vi kan få ud af de midler vi har til rådighed. Hvis alt andet fejler, håber jeg I ihvertfald synes at tegningerne er blevet bedre dennegang. Det synes Thaysen nemlig selv, og det ville jo være synd hvis han havde brugt sin tid forgæves.

LÆSERBREV

Lad mig til en begyndelse rose jer for et fedt blad, rart med et alternativ til AOD.

Dog bryder jeg mig ikke om den udvikling, at flere og flere Crackere kommer til orde i bladet, faktisk mener jeg i burde droppe alt det cracker p..., og istedet for, som AOD en overgang gjorde, bekæmpe disse (ja, hvad skal man kalde dem) tumber, der sidder med deres stupide C-64'er og stille og roligt ødelægger, såvel soft ware producenternes som importørenes økonomi.

Lad mig herefter komme med en kommentar til "The 6581 CREW", der ytrede sig i sidste nummer.

Ærligt talt drenge, det at Commodore sælger bedre end Amstrad, behøver ikke at være udtryk for at de også er bedre. Sagen er den, at Commodore v.h.a. spilleautomaten(C-64), har formået at udbrede kendskabet til deres øvrige produkter, i en sådan grad at alle der ønsker en hjemmecomputer, blot styrter ned i den første og bedste boghandel og køber en Commodore, uden tanke for hvad de egentlig får for deres penge (og det er ikke meget), sammenlignet med Amstrad der både leverer monitor og lagermedie med til en i forvejen favorabel pris.

Udtalelsen om at Amstrad er en rådden computer, som burde være udgået vil jeg lade tale for sig selv, idet den er et glimrende udtryk for den generelle intelligens hos "crackere"

Desuden kan jeg ikke forstå jeres interesse for "IC's" pointsystem, idet i, i kraft af jeres virke, er med til at nedbryde kvaliteten af de spil i selv holder af at spille, ikke skide smart - vel?

Med venlig hilsen
The Z80 one-man crew

Emil Hahn Pedersen
Larslejsstræde 13 3. th.
1451 København K

Her kom så et rigtigt anticracker-brev. Godt nok. Det er da klart at det ikke altid er lige smart, det crackerne går og laver. Men der er sandelig flere sider af den sag. Jeg synes ikke det er fair at kritisere os for at lade crackerne komme til orde. Vi skriver om hvad der foregår på hjemmecomputermarkedet, og i crackerkredse sker der ihvertfald noget. Det, vi måske burde gøre, var at få importører og producenter mere med i debatten.

Martin

# Trailblazer




SOFT SPOT

HIT

Jeg elskede det her spil fra jeg første gang så pakningen. Det oser langt væk af at være lige præcis det, det er, nemlig et lille program, der med simple midler gør mere, end hvad nok så mange ideforladte rugbrødsprogrammører opnår i programmer, der er 3 gange så lange.

Trailblazer er oprindelig skrevet til C16, hvilket i sig selv er temmelig unormalt, men hvad man ikke har i maskinen, må man jo have i hovedet, og det der er kommet ud af det har er ganske enkelt et usædvanlig godt spil.

Du styrer en bold (stor, flot animeret, hvid kugle med sorte prikker) hen over en bane af forskelligtfarvede felter. (Når jeg skriver »styrer« mener jeg »Styrer«, ikke »afsender forventningsfulde hensigtserklæringer til«. Denne her bold flytter sig lige så hurtigt, som du tænker).

Banen er 5 felter bred, fortsætter lige frem ud mod horisonten og forsvinder ind under dig efterhånden som bolden bevæger sig fremad med en hast, som var den bange for at nogen hvert øjeblik kunne komme og lave hele lortet om til ternede rullegardiner. (Igen, ingen ryk eller blink, det kører bare).

Spillet gælder nu ganske enkelt om at styre hen til den anden ende af banen. Det er bare ikke så nemt, for alle de sorte felter, som der er temmelig mange af, er huller, som man enten må springe over eller rulle udenom. Der er også bremsefelter, der helst skal undgås.

Til gengæld er der også felter, der hjælper bolden til at hoppe eller køre hurtigere, og rammer du først et par stykker af dem kommer du hurtigt der ud hvor du skal have rygmarven siddende i joystikket for at følge med.

Commodore 64-versionen af Trailblazer, som var den IC havde til test, er den, der har flest faciliteter. Foruden det almindelige arkadespil, der bare går ud på at gennemføre flest mulige af de 21 baner, før tiden løber ud, er der også forskellige to-spiller modes, hvor hver spiller ser spillet på sin del af skærmen. Man kan her kører mod computeren, men det fede er selvfølgelig at spille mod hinanden. Der er intet som lige at få et velrettet puf væk fra sit yndlingsfelt eller se ens modstander komme høvlende forbi i lav højde, netop som man selv er dumpet i banens største plørehul.

Begge spillere kan kører mod uret, eller man kan køre mod hinanden på 3 udvalgte baner af de 21 mulige. Man kan også køre samme bane flere gange hvis man skulle have lyst.

De 21 baner har hver deres eget navn, og man lærer selvfølgelig hurtigt at når en bane hedder »Change Lane« eller »Return of the Nasty Zone«, så har det en hvis sammenhæng med den måde banen er bygget op på. Banerne er meget forskellige, og med det tempo der er på, når det først kører, er der al mulig grund til at lære banerne godt at kende i forvejen. Til det formål er der en træningsmulighed, men selv med den til hjælp vil der gå lang tid før du kan gennemføre bare en bane uden at rende i huller og andre fælder.

64'er-versionen har også de særlige warp-felter. Rammer du et af dem er der bare ingen kære mor. Skærmen kommer så hurtigt imod dig at kun et mirakel kan forhindre bolden i øjeblikkeligt at hamre ind i den første og bedste forhindring. Meeen, mirakler sker jo også en gang imellem, og det er ubeskriveligt fedt.

Hele spillet er faktisk ubeskriveligt fedt, så hvad sidder jeg egentlig her og lukker ord ud for. Se det, køb det, spil det selv.

+: Fart over felterne
(hø hø)
Masser af baner
2-spiller modes
Warp-felter
Enkelt, men genialt

÷: Vabler på hænderne
Manglende nattesøvn
Og alt det der....

| | |
|---|---|
| Grafik | 94% |
| Lyd | 85% |
| Præsentation | 85% |
| Underholdning | 98% |
| værdi | 96% |

# C64
# Highlander




**Ocean, Commodore 64**

Nu skal vi så til det igen. Ocean har lavet en ny licensaftale, og har som sædvanlig brugt mængder af penge på gennem annoncer at fortælle den undrende omverden om det. Og som sædvanlig er programmet noget bras. Faktisk tror jeg kun at Ocean har produceret ét program under en licenseret titel, der var værd at spille, og det var Batman.

Det er egentlig mærkeligt, for når man ser på programmer som Parallax, så kan man jo se, at de godt kan når det kommer til stykket, men måske bruger de så mange penge på licenserne at de ikke også har råd til at betale nogle ordentlige programmører. Mere sandsynligt er det at disse programmer faktisk, på trods af kvaliteten, sælger. Så til alle jer der har købt Miami Vice, Knight Rider, og ligende: Se nu hvad I har gjort!

Spillet Highlander er en sværdkampssimulator, der loader i 3 dele. En for hver sværhedsgrad. Ved samme lejlighed ændres så grafikken, så den følger handlingen i filmen. Grafikken er ikke noget særligt i nogle af de 3 dele, så det kunne de egentlig godt have sparet sig.

Som alle denne slags kampsimulationer gælder det om at få sin mand til at gøre de rigtige bevægelser på det rigtige tidspunkt. I Highlander kan man udføre 8-10 forskellige bevægelser, som alle sammen går for langsomt til at de giver en ordentlig følelse af kontrol, og som desuden ikke fungerer sådan som der står i instruktionerne. De 2 første modstandere er godt nok så lette at man overhovedet ikke behøver at have check på hvad man foretager sig for at slå dem, men det er der Igesom ikke meget sjov ved.



Jeg må ærligt indrømme at jeg ikke brugte mere end et par timer på at forsøge at finde ud af det her spil, men min tålmodighed med Ocean Software er efterhånden begrænset.

Det eneste positive ved dette program er lyden. Oceans loader spiller sin sædvanlige melodi, og til selve spillet har Ocean-hofmusikant martin Galway leveret sin egen udgave af musikken til filmen: It's a kind of Magic. Queens egen udgave er godt nok bedre, men det liver da lidt op.

*Martin*

\+ Musikken
÷ Alt andet

| | |
|---|---|
| Grafik | 60% |
| Lyd | 90% |
| Præsentation | 20% |
| Underholdning | 20% |
| Pris/kvalitet | 30% |






KÆRE IC ...

JEG HÅBER AT MIT BREV UNDSLIPPER JERES GLUBSKE PAPIRKURVE.

TILLYKKE MED ET SUPERGODT BLAD !! DET ER VIRKELIG NOGET DER ER VÆRD AT SPILDE EN HALV TIME PÅ (MÅSKE MERE ?!!).

HER ER LIDT ARNOLD-SJOV(AMSTRAD) :

```
CALL 2,2,2,2 (KAN UNDLADES)
CALL I9
CALL I9
```

(OG MED DISSE ORDRER KAN DE ULYKKELIGE AMSTRAD EJERE ENDELIG FÅ NOGET AT BRUGE LORTET TIL)

(DE TO NEDERSTE CALLS KAN SKIFTES UD MED CALL I8,I9,20)

HER ER NOGLE TIPS TIL AT FORBEDRE BLADET MED(ER DET MULIGT)

I. HVAD MED AT VISE BIDELER AF ANMELDERNE (SE SOFT).

2. KUNNE KAPT. POKE IKKE FINDE ET BESKYTTELSES PROGRAM TIL COMMODORE(DEN UOVERVINDELIGE H E R O.)

3. FORTSÆT EN CRACKERS BEKENDELSER DEN MEST INTERESSANTE ARTIKKEL SIDEN VOR TIDSREGNING.

4. SKÆR NED PÅ'HIGHSCORELISTEN' DET ER IKKE INTERESSANT HVAD FOLK KAN FINDE PÅ AF HØJE TAL.

5. UDVID KAPT. PEEK & POKE MED MINIMUM EN SIDE!!

6. SKRIV VENLIGST EN SOFTSCROLL TIL AMSTRAD (FOR SÅ ER DER JO TO TING AT BRUGE DEN TIL) .

7. FØLG MINE RÅD,SÅ BLIVER DET EN FORNØJELSE AT LÆSE BLADET.

BY FOR NOW ..... John Engelbrecht

PS. HVAD ER FORSKELLEN PÅ EN AMSTRAD OG EN POSE TAFFEL-CHIPS ?

- POSEN. (HA,HA,HA)

Det der faktisk skete var at en af vores mere snedige papirkurve **forsøgte** at snuppe dit brev, men i stedet kom til at bide i en af Ronnie R.s halefjer, så stakkels Ronnie fløj op og væltede en af de få papirbunker, der ellers stadig stod op. Det gjorde selvfølgelig papirkurven helt ustyrlig, og jeg sad i en halv time og fodrede den med gamle pressemeddelelser fra Ocean, før den faldt til ro igen. Så nu håber jeg da at jeg kan sige det samme om dit brev, som du skriver om bladet.

Jeg prøvede dit Arnold-sjov. Skal det være sjovt? Det ligner et maskinkodeprogram, der crasher, men på den anden side er det vel også det, det er.

Det er selvfølgelig ikke helt løgn, det du skriver om highscorelisten, selvom jeg er sikker på at langt de fleste på lisen er ærlige folk. Men hvis der er bestemte tal du mener garanteret er løgn, så skriv ind hvorfor. Så må vi se hvad joystikkongerne siger til det.

M.h.t. softscroll på Amstraden. Tak for ideen. Som efterhånden alle i branchen ved, og spilleprogrammørerne ved utallige mislykkede forsøg har vist, kan det ikke lade sig gøre at lave en ordentlig softscroll-rutine til Amstrad-maskinerne. Det bør selvfølgelig ikke afholde os og vore brave læsere fra at forsøge. Jeg kan allerede se artiklen for mig: »Cirklens Kvadratur løst. 12-årig IC-læser gør det umulige«.

PS. Hvad er forskellen på Commodore Basic og maskinkode?

Okay, her er lidt hjælp:
- I maskinkode hedder det LDA og STA...

---

Hej IC!
Først vil jeg sige, at jeg syntes det er et rigtig godt blad.
Så vil jeg sige til alle crackere, at I skal lade være med at cracke spil der koster under 80 kroner. Så må software-husene da finde ud af, at deres programmer bliver cracket fordi de er så dyre.
Det er klart at det kun vil virke, hvis det bliver gjort i hele verden, så prøv at få alle de crackere I kender til at gøre det samme. Det skulle da ikke blive så svært, hvis jeres branche virkelig er så organiseret som Unik Software siger. (Og det tror jeg på.)
Noget helt andet er: Kan I ikke fortælle noget om Ronnie Rubberduck? Hvordan er han kommet ind på IC, og hvad laver han der?
Og så vil jeg lige sige: Rigtigt, 6581 Crew, sådan skal Niels Bang Olsen og alle de andre Amstrad-ejere ha' det, og jeg er ligesom 6581 CREW glad for det svar I gav Niels Bang Olsen.
Claus Jørgensen gider jeg ikke sige noget til, for det har 6581 CREW og jer på IC jo klaret.
Jeg syntes også at I skulle fortsætte jeres crackerside.

Venlig hilsen
Jes Nielsen
Sandbechs alle 8
4330 hvalsø

COMMODORE FOREVER!!!!!

P.S. AMSTAD FORNEVER!!!!!!

COMMODORECOMMODORECOMMODORECOMMODORECOMMODORECOMMODORECOMMODO

Det er en meget, meget interessant ide du har der, med kun at cracke spil, der koster for meget. Det er ikke fair bare at sætte grænsen ved 80 kr., for der er masser af programmer, der er meget mere værd end det. Til gengæld er der også masser af programmer, der ikke er det halve værd.

Hvis alle crackerne, bare i Danmark, kun crackede det software, der var for dårligt i forhold til prisen, og så iøvrigt købte originaler af nogle af de gode spil, så ville importørerne hurtigt kunne mærke det, og de skulle nok sprede rygtet. Danmark kunne blive foregangsland for højere kvalitet i computer-spil!

Hvem ved, dette kunne være vejen til at få Ocean Software til at holde op med at lave licensaftaler?

Nu siger Ronnie, at jeg skal holde op med at sidde og drømme og fortælle noget om ham i stedet for. Det forholder sig faktisk sådan, at RR allerede for længe siden har skrevet sine memoirer, og blot ikke fik dem udgivet fordi han ikke kunne finde på en titel. Siden har han så fundet ud af at det måske også var lidt for tidligt, og at der muligvis er

**Hello IC!**
Jeg er en dreng på 12 år, der er helt vild med at spille.

Da jeg læste jeres blad blev jeg overrasket. POKES til at gøre en udødelig. FEDT NOK. Siden da har jeg købt IC. Det er et ærkefedt blad med fede spil testet i og siden jeg er en »gambler maniac« er det overfedt.

Jeg har dog et problem. I skriver at man skal resette 64'eren, når man taster pokes ind. Hvordan gør man det?

Tak for et fedt blad.

*THE FREAK*
*Thomas Mølgaard*
*Pandrup*

Det er rart at læse at du kan lide bladet, så vidt jeg kan se er det også lige præcis dig vi har skrevet det til. (Bl.a.) Du er ikke ligefrem den eneste, der har haft problemer med at resette sin 64'er. I Snydehjørnet i dette nummer er der en forklaring til hvordan man gør, så det er bare at bladre om og gå i gang.

Jeg har URIDIUM spillet til min Commodore. Men jeg kan kun komme til bane 9. Evigtliv ville være FEDT. Men jeg mangler POKE'n. Kan I ikke kigge lidt i rodeskuffen (har I sådan en)???

Jeg skal måske lige nævne at det ikke er knækket (cracked), men man må da kunne bruge RESET knappen, eller andet.

Jeg har også BOULDER DASH, og evigt liv til den har været helt umulig for mig at finde!

Har I den??? Det ville bare være råfedt! Det er knækket (cracked).

**LIDT KLAGE:**
Jeg synes at I har ALT for mange spilletests, kunne I ikke bare tage de bedste??? Hvad med nogle gode programmer i stedet for, for dem er der ikke nok af!

*XXX*

PS. AL MAGT TIL COMMODORE! (AMIGA)???

Nu er vi jo snart nået hen til de tider, hvor man hver morgen kan stå op og høre i radioen hvordan Morgennisserne kaster sig ud i store dynger af indsendte breve, og hvis de kan klare det, tænkte jeg, så kan jeg også klare det, som du m et meget mildt udtryk ka der vores »rodeskuffe«. Je fandt ingen Uridium-pokes men der var da lidt til Boulderdash 1 (C64/128). Og de er ikke engang til en cracket version:

RESET:POKE 29006,96:
POKE 29006,99:
POKE 29009,66:
SYS 36457

Jeg kan nu godt se hvorfor den havnede i »rodeskuffen« i første omgang, men det kan da være den virker alligevel.

Se iøvrigt også om Boulderdash andetsteds i dette nummer.

Hej IC

Først vil jeg sige at jeg syntes det er et drøngodt blad I har lavet.
Så kommer selve grunden til dette brev:
Jeg er den lykkelige ejer af en commodore 64, og den ulykkelige ejer af et problem.
Jeg håber I kan hjælpe mig af med det.
Jeg mangler en rutine til at softscrolle tekstskærmen.
Den skal kunne scrolle både højre og venstre, og den skal scrolle en pixel hver gang den kaldes.

P.S. Angående jeres kuponer:
1. Lav noget mere plads til at skrive på, og
2. Lad være med at skrive noget på bagsiden af kuponerne, for så bliver man jo nødt til at klippe hul i en god artikel eller anmeldelse, og det er synd.

Venlig hilsen

Jes Nielsen

Sikke en interesse fo softscroll i denne måned Som du kan se af det foregående brev, har du nu endnu en grund til at være lykkelig for din 64'er.

Nu er jeg ikke den store ekspert på Commodore området, men så vidt jeg ved softscroller man en 64'er ved hjælp af videochippens registre 17 og 22. Eller det er måske kun i grafikmode? Men jeg lader spørgsmålet gå videre, og hvis der er nogle læsere, der kan hjælpe er de selvfølgelig meget velkomne.

Du har fuldkommen ret med hensyn til kuponerne.

**Kære IC**
Først: Edderfedt blad!

Dernæst: Jeg har et problem (utrolig ide-forladt indledning). Jeg har med stor iver læst jeres sider med d'herrer Peek og Poke. Rutinerne er alle tider, men hvordan bygger man dem sammen? Jeg vil bygge Basic-sikring (2/86) sammen med Trap 64 (3/86). Jeg får Datafejl når jeg kører det sammenkoblede program, selv om der IKKE er datafejl (gennemgået tre gange af tre personer). Når jeg SYSer en af adrersserne tilter maskinen. Hvad skal jeg gøre. Lad nu være med at grine; det er sikkert simpelt, men en stakkels fortabt Commodore-programmør bør da have et råd (ellers makuleres alle mine IC-blade).

På forhånd tak og med venlig hilsen.

*Thomas Boysen, Vejle.*

Der er ikke noget at grine af. Grunden til at du får datafejl, er simpel nok: Checksummen skal nulstilles mellem de to programmer. Altså CHK = 0 mellem programmerne.

Der er bare det ved det, at hvis der ikke er nogle datafejl i programmet, så skal det jo også virke, uanset at cheksummen kikser. Så måske har du stadig et problem, men hils foreløbig din makulator og sig at IC er sejt.

Martin

den redaktionelle gummiand, Ronnie Rubberduck



begivenheder, efter det øjeblik hvor han endelig besluttede sig til at prikke hul på skallen, der er værd at skrive om.

Vi ved, han har det manuskript et eller andet sted, og vi skal nok finde det. Så I skal nok få hele historien, titel eller ej!

# PARALLAX fra OCEAN

## SOFT SPOT

En gruppe aliens har invaderet jordens tekno-hovedkvarter. Disse aliens ligner videnskabsmænd med en gynter på størrelse med den man får når man køber Knight rider! Du har så fået den opgave at slukke for den store computer, der styrer det hele. Det er dog ikke så nemt, som at slukke en 64'er, da man skal slukke en bunke mindre computere først. Og disse aliens er SLET ikke interesseret i at du render rundt og slukker det hele!

Du styrer et rumskib, der fiser rundt og smadrer alt inden for rækkevidde (incl. sig selv, når det flyver ind i en bygning). Hvis du hiver landings-hjulene ud, kan du også tyre ned på overfladen. Her kan du så tage noget ilt og lidt arsenal i rygsækken og drage ud på vandretur i det skønne landskab. Du kan så vade ind i en pyramideformet bygning. I nogle af disse bygninger findes en alien. Giv ham et skud med din Stun-Gun (tm) og han ligger og raller rundt på gulvet. Du kan så tage hans ID-kort og kidnappe ham, hvis du har lyster i den retning. Hvis du synes, at hans tud er for grim, skal endnu et skud nok klare det!

Det er nok en god ide at kidnappe en alien, da du ellers ikke kan komme videre i spillet. Når du tager et ID, får du oplyst den hemmlige kode. Du kan så sætte det ind i en stor datamat meget opfindsomt kaldet »The big one«. Alt efter kortets rang, vil du få et bogstav i den 5--bogstavskode, der skal bruges for at komme videre til næste bane. Du kan også hæve alle de penge, han har på sin konto og købe narko (ikke til dig selv!) i en computerforretning. Når du finder Centralcomputeren, skal du have en alien med, ellers virker skidtet ikke. Selvfølgelig er han ikke villig til at hjælpe, så giv ham noget narko, så skifter han hurtigt mening.

I central computeren kan man skrive den kode ind, man har samlet sammen undervejs. Denne kode er den samme i alle spil. Hvis koden er korrekt, pakker systemet sammen og går hjem. Den alien, du havde med, er nu blevet lavet om til en af dine venner. Dem skal du nemlig også redde! Nu kan du så flyve ind på næste bane. Det kunne du også før du havde slukket for systemet på den første, men så havde ordet »total--udslettelse« pludselig fået en mening...

| | |
|---|---|
| Grafik: | 85% |
| Lyd: | 90% |
| Præsentation: | 95% |
| Underholdning: | 92% |
| IC værdi: | 93% |

Grafikken er lidt grov, men ellers god. Lyden er lavet af Martin Galway, der er kendt for sej musik og FX. Musikken i starten er utrolig lang og lyder mærkelig, men vidunderlig! Præsentationen er FED. Spillets navn kommer fisende ind på skærmen, der laver et 100% farve-trip. Hiscore listen er også anderledes - den hænger i det ydre rum. Underholdningen er lidt grov visse steder (»Drugging scientist - ho ho!«), men den er høj fordi dette igen er et spil med vold - de går som regel højest... IC værdi er klar nok: Et spil, der har STIL!

*Lars Jørgensen*




# LIGHTFORCE

Fra Gargoyle's underafdeling FTL har vi modtaget et splinternyt spil. - Nej det er ikke et arkead adventure, det er faktisk et rendyrket shoot-em-up (jeps, Gargoyle var navnet). FTL har pralet meget med en ny scrollteknik »Lasermation« som skulle vække meget opsigt.

Men desværre, Lightforce er ikke revolutionerende overhovedet. Den nye scroll-teknik er faktisk bedre end de fleste spil, men bare pudsigt at firmaet hedder Faster than light, for hvor er det dog LAAAANGSOMT!!!

Handlingen satte jeg mig ikke så meget ind i. Det var noget med hævn, Revenge med stort R. Formodentlig er du den sidste overlevende på jorden og skal så dræbe resten af solsystemet. Jeg tvivlr i alt fald på at importøren behøver at bekymre sig om danske instruktioner.

Grafikken er god. Sprites'ne er pæne, baggrundsgrafikken som der ikke er så meget af, er også pæn, men bestemt ikke noget særligt.

Jungleplaneten (bane 2) er forresten ret katastrofal på grøn skærm.

Lyden er også rimelig. Der er kun 3 lydeffekter (!) og ingen musik overhovedet, uden at det sådan set ødelægger noget.

Lightforce er som sagt et klassisk shoot-em-up. Det kan ingen tage fra det, og joystick junkies med kløe i pegefingeren vil nok godt kunne vriste noget action ud af båndet. Samme joystick junkies vil dog sandsynligvis have gennemført spillet inden for en uge, men måske nybegyndere inden for dræber-genren...

Jeg bliver nok nødt til at erkende at jeg på tidspunkter faktisk blev fænget af Lightforce. Det der med bang-bang-bang er lige mig, og når man forholdsvis uforstyrret kan smadre rumskibe og baser kan det jo godt blive sjovt.

*Kasper the friendly ghost*

+: Kunne ha' været værre!
÷: Men også meget, meget bedre!!!

| | |
|---|---|
| Grafik | 70% |
| Lyd | 55% |
| Præsentation | 65% |
| Underholdning | 75% |
| Værdi | 65% |

# ACE of ACES

**U.S. Gold, Commodore 64, Spectrum, Amstrad.**

Tiden er Anden Verdenskrig, stedet er et sted i Holland. I 5-600 hundrede meters højde. Med 200 km/t. Skyerne hænger tæt og du flyver på instrumenterne. Din Mosquito jager-bomber ligger let i luften efter at det meste af bombelasten er blevet brugt under missionen. En vellykket mission. Nu gælder det bare om at komme hjem i et stykke. Motoerne melder iorden, instrumenterne fungerer. Nu sker der noget på radaren. Det kommer lige imod dig....

U.S. Gold bringer os her noget så originalt som en flysimulator. Dem kan der da umuligt være lavet mere end et par hundrede af i forvejen. Mange af dem har heller ikke været dårlige, men Ace of Aces lever op til sit navn. Først og fremmest fordi der ikke er sparet på noget for at give spillet stemning og detalje. Det betyder desværre at båndversionerne er i multiload, men man kan jo ikke få alt.

Der er forskellige typer missioner i spillet. Bombning af toge og u-både, luftkamp, og jagt efter V-1 bomber. Før en mission må man laste flyet med bomber, raketter, ammunition og ekstra brændstof alt efter missionens type. Vejrforholdene kan også spille en rolle.

Under udførelse af en mission skal man foruden at styre flyet, også sørge for at smide bomber, droppe tomme brændstoftanke, passe på brand i motorerne, og bruge ildslukkeren hvis det alligevel skulle gå galt. Og bruge kanoner og raketter i luften.

Det siger sig selv at det tager lidt tid at lære at styre alle disse faciliteter, men det er jo netop ideen i spillet.

Mens man lærer, kan man så nyde et velgennemtænkt program i funktion. alt kan styres med joystikket, men nogle gange kan det være nemmere lige at trykke på en tast på keyboardet, og så kan det selvfølgelig også lade sig gøre.

Grafikken er både i de indledende sekvenser, og i selve spillet, af højeste standard.

Lyden af sirener og propelmotorer er bare så god, at hvis det ikke lige var fordi begge dele nu engang skal lyde rædselsfuldt, ville det være en fornøjelse at lytte til.

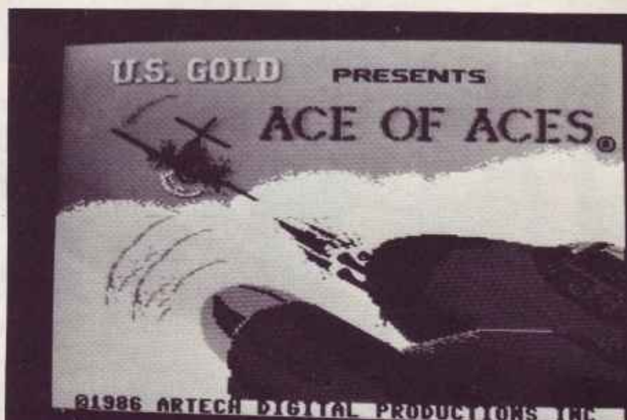
Ombord i flyet kan man skifte mellem 5 forskellige positioner. Pilot, navigatør, bomber og tekniker (højre og venstre side).

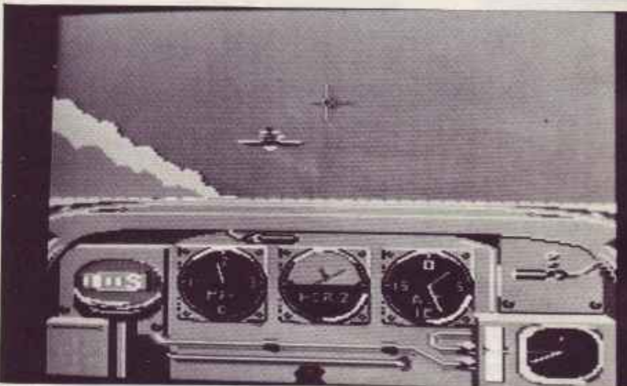
Piloten ser ud af frontruden, og på instrumenter som højde og hastighed. Det er også herfra kanoner og raketter affyres.

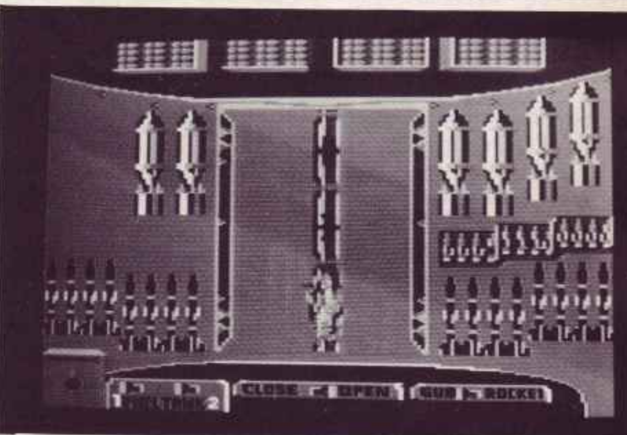
Navigatøren sidder med et kort, der viser ens egen og målets positioner. Eventuelle uvejr er også indtegnet, og bør undgås.

I bomberummet kan man åbne en luge i gulvet, hvorigennem man kan se eventuelle bombemål. Det er også her brændstoftankene håndteres, og der skiftes mellem raketter og kanonild.

Teknikeren holder øje med flyets 2 motorer. Hvis man gasser for meget op, risikerer man ild i motoren, så der skal lidt følelse til. Hvis den ene motor alligevel skulle blive nødt til at flyve på en motor, er det også her flyet justeres til det, og endelig er der også mulighed for pludselig at mindske flyets hastighed ved hjælp af flaps og landingsstel. Det er selvfølgelig ikke helt uden risiko.



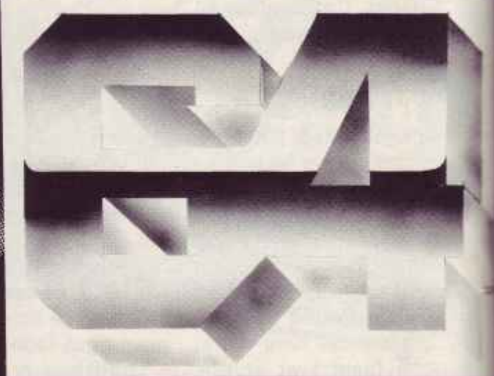



Grafikken er både i de indledende sekvenser, og i selve spillet, af højeste standard.

Der er noget at gå igang med.

| | |
|---|---|
| Grafik | 90% |
| Lyd | 90% |
| Præsentation | 90% |
| Underholdning | 90% |
| Pris/kvalitet | 90% |






# Kaptajn Peek og Poke

### Datamaker

Med dette program kan du lave dine maskinkodeprogrammer om til datasætninger. - Tåbeligt? - Ja, tåbeligt. Hvad skal du med det, når du slet ikke kan maskinkode? Ingenting! Men hvis du alligevel føler trang til at prøve det, så skal du faktisk bare svare på de spørgsmål programmet udspyr. Kaptajn Poke fortæller at maskinkode udlistningerne i P & P er udskrevet efter samme system, bare med et mere avanceret program.

```
program: datamaker

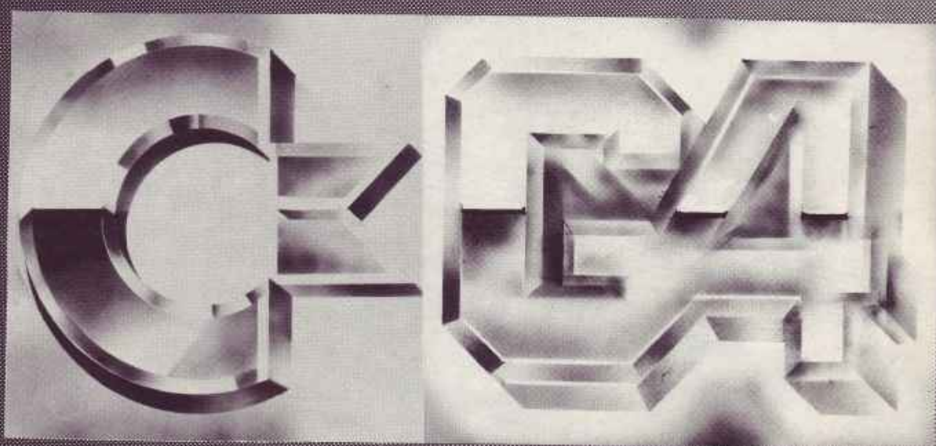
10 input"gammelt navn";gn$:input"nyt navn";nn$:input"startlinje";sl
20 input"linjeafstand";la:input"tal per linje";tl:open5,8,5,gn$+",r"
30 open6,8,6,nn$+",p,w":get#5,a$,a$:ln=2049:gosub80
40 ln=2049:gosub80:ln=sl:gosub80:print#6,chr$(131);:fort=1totl:get#5,a$:y=st
50 a$=mid$(str$(asc(a$+chr$(0))),2):print#6,a$;:a$=",":ify<>0then90
60 ift=tlthena$=chr$(0)
70 print#6,a$;:next:sl=sl+la:goto40
80 hi=int(ln/256):lo=ln-hi*256:print#6,chr$(lo)chr$(hi);:return
90 print#6,chr$(0)chr$(0);:close5:close6
```

### Key Wait

Kender du »wait« og »get« kommandoerne i 64'erens basic? Nu har kaptajn Poke lavet en blanding af disse to. Hvor du før eksempelvis skulle bruge: 10 getaS:ifaS()»a«then10 eller 10 wait197,10, så kan du bare skrive: 10 sys820,»a«, for at vente på at der bliver trykket på tasten »a«. Tasten du venter nedtrykket, behøver selvfølgelig ikke at være lige netop »a«, det kan være en hvilken som helst tast; dog skal du da indtaste noget andet end »a«.

```
program: key wait

10 adr=820
20 reada:ifa=-1then40
30 pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>4317thenprint"der er en datafejl!":end
50 printchr$(147)chr$(18)" key wait ":print:print"af bo r. petersen"
60 print:print"aktiveres med: sys 820,"tast"
100 data 32,253,174,32,158,173,32,166,182,168,240,4,192,2,144,3,76
110 data 8,175,160,0,177,34,133,167,32,228,255,197,167,208,249,96,-1
```




## Gigant Scroll

Her bringer kaptajn Poke et søster-program til det »Soft-Scroll«-programmet udlistet i IC nr. 2. Nu er bogstaverne bare otte (8) gange så store, og du kan bruge både store og små bogstaver. D.v.s., programmet kører med små bogstaver, så hvis du vil have store, skal du trykke SHIFT samtidig. Scrollet benytter sig af de 8 sidste linier på skærmen, og kan køre ligeså hurtigt du lyster. Kaptajn Poke anbefaler dog, at du kun anvender farten mellem 1 til 8, da programmet ellers vil rykke over en karakter ad gangen, og dette vil gå så hurtigt at rasteren ikke kan følge med, og så vil scrollet ryste.

```
Program: gigant scroll

10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 Pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>43784thenPrint"der er en datafejl!":end
50 Printchr$(147)chr$(18)" gigant scroll ":Print:Print"af bo r. Petersen"
60 Print:Print"aktiveres med:":Print:Print"sys 49155,tekstfarve,fart,tekst"
70 Print:Print"deaktiveres med: sys 49152"
100 data 76,51,193,32,241,183,134,168,32,241,183,134,169,32,253,174,32
110 data 158,173,32,166,182,168,208,3,76,8,175,72,169,0,32,102,192
120 data 32,68,229,202,189,79,193,240,6,32,210,255,232,208,245,104,168
130 data 136,169,0,133,34,169,4,133,35,32,100,192,32,68,229,120,160
140 data 5,185,143,192,153,250,0,136,16,247,169,127,141,13,220,169,1
150 data 141,26,208,169,27,141,17,208,169,111,162,192,76,70,193,177,34
160 data 153,79,193,136,192,255,208,246,96,173,25,208,141,25,208,198,253
170 data 16,4,169,2,133,253,166,253,181,250,141,22,208,189,48,193,141
180 data 18,208,240,9,76,129,234,0,8,8,3,0,255,165,169,133,170
190 data 198,250,48,3,76,38,193,169,7,133,250,165,255,16,57,164,254
200 data 185,79,193,208,6,169,0,133,254,240,243,133,180,169,0,133,181
210 data 160,2,6,180,38,181,136,16,249,165,181,24,105,216,133,181,160
220 data 7,132,255,169,51,133,1,177,180,153,188,2,136,16,248,230,254
230 data 169,55,133,1,160,0,185,169,6,153,168,6,165,168,153,168,218
240 data 185,73,7,153,72,7,165,168,153,72,219,200,192,159,208,229,169
250 data 207,133,180,169,6,133,181,162,0,160,0,30,188,2,144,3,169
260 data 160,44,169,32,145,180,152,24,105,40,168,144,2,230,181,232,224
270 data 8,208,230,198,255,198,170,240,3,76,153,192,76,49,234,250,185
280 data 0,169,240,141,26,208,169,129,141,13,220,169,8,141,22,208,169
290 data 49,162,234,120,141,20,3,142,21,3,88,96,-1
```

## Screen Flash

Denne rutine er noget lignende »Char Blink«, men denne rutine får i stedet skærmen til at blinke. Kaptajn Poke siger at syntaks'en er den samme som i det førnævnte program, så for at spare plads her i dette rockerseje blad, skal du læse instruktionerne til »Char Blink«.

```
Program: screen flash

10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 Pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>16792thenPrint"der er en datafejl!":end
50 Printchr$(147)chr$(18)" screen flash ":Print:Print"af bo r. Petersen"
60 Print:Print"aktiveres med: sys 49155,forsinkelse"
70 Print:Print"deaktiveres med: sys 49152"
100 data 76,110,192,32,241,183,120,134,168,134,169,169,127,141,13,220,169
110 data 1,141,26,208,169,27,141,17,208,169,32,162,192,208,97,173,25
120 data 208,141,25,208,206,109,192,16,5,169,1,141,109,192,174,109,192
130 data 165,170,141,33,208,141,32,208,189,99,192,141,18,208,240,3,76
140 data 129,234,198,168,208,22,165,169,133,168,172,108,192,185,100,192,133
150 data 170,206,108,192,16,5,169,7,141,108,192,76,49,234,250,0,11
160 data 12,15,1,15,12,11,7,2,169,240,141,26,208,169,129,141,13
170 data 220,169,8,141,22,208,169,49,162,234,120,141,20,3,142,21,3,88,96,-1
```

# COMMODORE 64

```
Program: 1.2k ekstra

10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 Pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>10262thenPrint"der er en datafejl!":end
50 Printchr$(147)chr$(18)" 1.2k ekstra ":Print:Print"af bo r. Petersen"
60 Print:Print"aktiveres med: sys 49152"
100 data 120,169,148,141,0,221,169,51,133,1,169,208,133,252,169,240,133
110 data 254,160,0,132,251,132,253,140,52,3,132,178,162,15,177,251,145
120 data 253,136,208,249,230,252,230,254,202,16,242,169,55,133,1,169,28
130 data 141,24,208,169,196,141,136,2,169,53,133,43,169,3,133,44,169
140 data 200,133,179,96,-1
```

### 1.2k Ekstra

Hvordan kan man lægge 1.2k oven i 64'erens 64k uden en hardwareudvidelse? Det kan man heller ikke, det er faktisk kun basic'en der får mere plads at boltre sig i. Skærmen bliver flyttet op i adresse 50176, basic-hukommelsen starter lige før tapebufferen, nemlig i adresse 820. Derfor er det også nødvendigt at flytte tapebufferen op i 51200, for ellers vil den overlappe dit basicprogram når du bruger båndoptageren. For at kunne flytte skærmen, er der skiftet over til bank 3, og derfor har kaptajn Poke set sig nødsaget til også at flytte karaktersættet. Det ligger nu fra adresse 61440 til 65535, så hvis du vil ændre i det, så husk at slå kernal-rom'en fra.



## Rullegardin

Ja, kaptajn Poke kan sandelig også simulere rullegardiner på en computer. Programmet kan bruges til at åbne og lukke et skærmbillede med. Gardinet starter på midten af skærmen, og vil så langsomt henholdsvis åbne ller lukke sig. Hvis du sætter tekstfarven til sort, farve 1 til sort (0) og farve 2 til grå (11), så vil skærmen langsomt blotte de sorte karakterer. For at kukke skærmen igen, skal du bare bytte om på farve 1 og farve 2.

## Char Flash

En lille lækker rutine, som får karaktererne på skærmen til at blinke. Du starter bare programmet og angiver den fart karaktererne skal blinke med, så får du en lækker effekt. 1 er det hurtigste, og 255 den andenlangsomste; 0 er den langsomste, da 0 i denne sammenhæng er større end 255. Programmet kan f.eks. bruges i startskærme eller lignende.

## Protect Disk

Endnu et genialt indfald fra vores kære kaptajn Poke. Da han tilfældigvis kom til at slette directory'en på en af hans gamle (heldigvis) disketter, tænkte han at det måske var smart at sikre sine disketter mod den slags chikane. Derfor har han valgt at bringe et program, der kan hjælpe jer på samme måde. Beskyttelsen er nogenlunde det samme som at sætte skrivebeskyttelse på sine disk's, men det sikrer ikke mod formattering. I programmet bliver du spurgt om diskettestationens device nummer, og du skal bare skrive »8«, hvis du normalt kører med disk nr. 8, og selvfølgelig et andet nummer, hvis du ikke gør.

## Permanent Linje

Med dette lille ferme dataprodukt kan du få en linje til at stå på første linje ligeså længe du har lyst til at se på den, udtaler kaptajn Poke. Længden af linjen afhænger af hvor mange karakterer der er i sætningen, den må dog ikke være over 40 tegn. Også farven er der tænkt på, du kan nemlig selv bestemme hvilken farve linjen skal have.

Program: Permanent linje

```
10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 Pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>13754thenPrint"der er en datafejl!":end
50 Printchr$(147)chr$(18)" Permanent linje ":Print:Print"af bo r. Petersen"
60 Print:Print"aktiveres med:":Print:Print"sys 49155,(1/0),tekstfarve,tekst
70 Print:Print"deaktiveres med: sys 49152"
100 data 76,105,192,32,241,183,138,73,1,74,169,0,176,2,105,128,133
110 data 169,32,241,183,134,168,32,253,174,32,158,173,32,166,182,168,240
120 data 4,192,41,144,3,76,8,175,136,132,2,169,0,200,32,98,192
130 data 169,118,160,192,32,30,171,169,0,133,34,169,4,133,35,32,96
140 data 192,169,75,162,192,208,34,164,2,185,119,192,69,169,153,0,4
150 data 165,168,153,0,216,136,16,240,76,49,234,177,34,153,119,192,136
160 data 16,248,96,169,49,162,234,120,141,20,3,142,21,3,88,96,147,-1
```

Program: rullegardin

```
10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 Pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>17766thenPrint"der er en datafejl!":end
50 Printchr$(147)chr$(18)" rullegardin ":Print:Print"af bo r. Petersen"
60 Print:Print"aktiveres med: sys 49152,farve1,farve2"
100 data 32,241,183,142,137,192,32,241,183,120,142,138,192,142,32,208,169
110 data 149,141,90,192,169,151,141,91,192,169,127,141,13,220,169,1,141
120 data 26,208,169,27,141,17,208,169,53,141,20,3,169,192,141,21,3
130 data 88,96,173,25,208,141,25,208,206,92,192,16,5,169,1,141,92
140 data 192,174,92,192,189,137,192,141,33,208,189,90,192,141,18,208,138
150 data 240,6,76,129,234,49,251,0,173,90,192,201,49,240,8,206,90
160 data 192,238,91,192,208,26,169,49,141,20,3,169,234,141,21,3,169
170 data 240,141,26,208,169,129,141,13,220,173,138,192,141,33,208,76,49,234,-
```

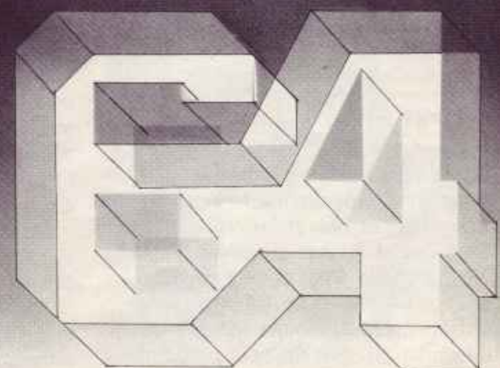
Program: char flash

```
10 adr=49152
20 reada:ifa=-1then40
30 Pokeadr+t,a:t=t+1:chk=chk+a:goto20
40 ifchk<>11456thenPrint"der er en datafejl!":end
50 Printchr$(147)chr$(18)" char flash ":Print:Print"af bo r. Petersen"
60 Print:Print"aktiveres med: sys 49155,forsinkelse"
70 Print:Print"deaktiveres med: sys 49152"
100 data 76,77,192,32,241,183,134,254,134,253,169,16,162,192,208,65,198
110 data 253,208,45,165,254,133,253,172,68,192,169,0,133,251,169,216,133
120 data 252,185,69,192,160,0,162,3,145,251,200,208,251,230,252,202,16
130 data 246,141,134,2,206,68,192,16,5,169,7,141,68,192,76,49,234
140 data 7,0,11,12,15,1,15,12,11,169,49,162,234,120,141,20,3
150 data 142,21,3,88,96,-1
```

Program: Protect disk

```
10 input"disk device";d:open15,d,15,"i":open1,d,3,"#":Print#15,"u1:3,0,18,0"
20 Print#15,"b-P:3,2":Print#1,chr$(1);:Print#15,"u2:3,0,18,0":close1:close15
```







af Tor Engebakken

### INPUT ◊

*Hej Hvad er forskellen på diskettekommandoerne LOAD "PROG",8 og LOAD "PROG",8,1?*

*Hilsen*
*Asbjørg Grandt*
*Ransigvej 115 (Bahlgaard)*
*6855 Outrup*

### OUTPUT ♦

Der er ikke stor forskel, men den er ikke desto mindre væsentlig. LOAD "PROG",8 henter et program ind i maskinen, der hvor BASIC-området starter. Sædvanligvis er dette 2049, og du finder denne adresse i zero-page pointerne 43 og 44.

Det er ikke altid, et program skal lægges i dette område. Hvis det drejer sig om et maskinkodeprogram, som f.eks. er lagret fra området 49152, vil vi selvfølgelig have, at dette program skal hentes ind igen til samme sted. LOAD "PROG",8,1 lægger derfor programmet på samme sted, som det blev lagret fra.

### INPUT ◊

*Vedr.: RAMDISK – RUN juni/juli 1986.*

*Tak for RAMDISK-programmet, som jeg har indtastet, men desværre ikke kan få til at virke helt tilfredsstillende. Hvis jeg f.eks. blot laver et lille program på 50 bytes, og RAM-SAVEr programmet, viser det sig, at programmet har slugt over 1300 bytes.*

*Venlig hilsen*
*Ole Brian Poulsen*
*Frankrigsgade 37,3*
*2300 København S*

### OUTPUT ♦

Ouups!!!

Jeg skulle selvfølgelig have gjort således, at programmet NEW'er sig selv, efter at det er blevet startet. Som det er nu, må du skrive NEW efter at have RUN'et programmet. Ellers vil RAMDISK-programmet fortsat ligge i hukommelsen, når du begynder at taste dit eget program ind.

### INPUT ◊

*Jeg har nogle spørgsmål vedrørende Commodore 64 (128)*

*1) Hvad betyder maskinkodekommandoen CMP?*
*2) Hvordan laver man en maskinkoderutine, der ligner PRINTkommandoen?*

*Hilsen*
*David Darville*
*Gl. Kongevej 38*
*6000 Kolding*

### OUTPUT ♦

1) CMP er en forkortelse for det engelske ord COMPARE. Det betyder på godt dansk: sammenlign.

Kommandoen sammenligner akkumulatoren med et tal. (Eller indholdet i en adresse). Det som i realiteten sker, er at det, som der sammenlignes med, bliver trukket fra indholdet i akkumulatoren. Resultatet bliver ikke lagret, men afhængig af hvilke tal, der er størst, vil de forskellige flag blive sat, så vi får resultatet af sammenligningen at vide.

(Zero-flag sættes, hvis Akk. = Data
Carry bliver sat, hvis Akk. >= Data
Carry clear, hvis Akk. < Data.
Ydermere vil sign-flaget blive sat, afhængig af om resultatet bliver positivt eller negativt.)

2) Dette er såre enkelt. LDA med ASCII-værdien af det, du vil have skrevet ud, og hop derefter til $FFD2.

### INPUT ◊

*Til læserbrevkassen i "RUN" Mange tak for svaret i RUN nr. 4 på mit spørgsmål om et program med dansk karaktersæt. Jeg er meget imponeret over dette program, ikke mindst af maskinkodedelen, som jeg har disassemblet og – med lidt besvær – forstået. Det er smukt som en vals af Chopin.*

*Men selv dette fine program har en svaghed. Det forsvinder, når man bruger RUN-STOP/RESTORE.*

*Jeg sender derfor et program, som skal hindre dette. Det ser i al sin gribende enkelhed således ud:*

```
., C000 A9 C0       LDA #$C0
., C002 8D 19 03    STA $0319
., C005 A9 0B       LDA #$0B
., C007 8D 18 03    STA $0318
., C00A 60          RTS
., C00B 48          PHA
., C00C 8A          TXA
., C00D 48          PHA
., C004 98          TYA
., C00F 48          PHA
., C010 A9 7F       LDA #$7F
., C012 8D 0D DD    STA $DD0D
., C015 AC 0D DD    LDY $DD0D
., C018 10 03       BPL $C01D
., C01A 4C 72 FE    JMP $FE72
., C01D 20 BC F6    JSR $F6BC
., C020 20 ED F6    JSR $F6ED
., C023 D0 F5       BNE $C01A
., C025 6C 02 A0    JMP ($A002)
```

*Det startes ved at skrive SYS 49152.*

*Jeg har et spørgsmål om Commodore 128.*

*Det findes vist nogle "dirty tricks", ved hjælp af hvilke jeg kan få 80-tegnsskærmen frem på min 1701-monitor. Hvad går de ud på?*

*Venlig hilsen*
*Hans Rosenmeier*
*Læstedet 36*
*2670 Greve Strand*

### OUTPUT ♦

En vals af Chopin! Og jeg som altid har troet, at mine maskinkodeprogrammer mere lignede "Vårofferet" af Stravinsky!

Og så tak for det lille program ovenfor. Det virker fint, og hindrer RUN-STOP-RESTORE.

Når det gælder din 1701-monitor, kan jeg ikke hjælpe dig, men RUN har jo så vågne læsere, at der måske er en, der ved noget?

**INPUT ◊**

*Hej Tor Jeg er en energisk 128 ejer og er begyndt at programmere i assembler. I den forbindelse har jeg nogle spørgsmål.*

*1) Hvordan – og med hvilken virkning – bruger man parenteser i assembler?*

*2) Hvordan bruger man carry ved additions- og subtraktionsoperationer i assembler?*

*Hilsen*
*Niels Madsen*
*Forhverhus 216*
*6200 Åbenrå*

**OUTPUT ♦**

1) Generelt kan man sige, at parenteser bruges for at tilkendegive indirekte adressering. Indirekte adressering vil sige, at adressen lige efter instruktionen indeholder en pointer til, hvor i hukommelsen instruktionen skal udføres. Dette kommer bedst frem ved den normale JMPinstruktion.

JMP $A000 er et absolut hop, og vil få maskinen til at udføre de instruktioner, som ligger fra $A000.

JMP ($A000) er et indirekte hop, og programmet vil ikke hoppe til $A000, men til den adresse, som ligger i $A000 og $A001. Hvis indholdet af $A000 og A001 er som følger:

$A000 E2 FC

vil programmet fortsætte i $FCE2.

Vi har to andre indirekte adresseringsmetoder, som begge er begrænset til at bruge zero-page.

Den mest almindelige er (zeropage),Y. LDA ($FB),Y vil hente indholdet i den adresse, som kommer frem, hvis vi tager basisadressen i $FB-$FC og lægger Y dertil.

Vi kan tage et konkret eksempel.

00FB 00 C0 00 A0

Hvis Y-reg har en værdi af #$32, vil instruktionen LDA ($FB),Y give os indholdet af adresse $C032 i akkumulator.

Den sidste indirekte adresseringsform er (zero-page,X).

Denne adskiller sig fra den foregående ved, at X-reg lægges til zeropage adressen, før pointeren hentes.

Med tallene i eksemplet ovenfor og X-reg lig #$02, vil instruktionen LDA ($FB,X) give indholdet i adressen, som ligger i pointeren i ($FD-$FE).

2) Hvordan carry virker ved regneoperationer fremgår i grunden af navnet.

ADC = Add with carry

SBC = Subtract with carry.

Med andre ord bliver carry lagt til resultatet for en addition. Derfor må vi før en addition bruge instruktionen CLC for at sikre os, at resultatet bliver rigtigt. Resultatet af operationen kan jo blive større end 255. Dette vil fremgå af carry-flaget. (Carry sat, hvis resultatet > 255.) Hvis vi umiddelbart skal foretage en ny addition, (16-bits addition), behøver vi ikke gøre noget med carry-flaget, da det vil være rigtigt sat efter første addition. Ved subtraktion virker det omvendt. Inden vi trækker to tal fra hinanden, må vi altså sætte carryflaget (SEC), for at opnå et korrekt resultat.

**INPUT ◊**

*Jeg vil gerne have besvaret nogle spørgsmål for at kunne komme videre i min programmering.*

*1) Hvordan gemmer man et hukommelsesareal/maskinekodeprogram direkte uden først at skulle lave tallene om til datalinjer? Hvis svaret er en slags savepointere, hvor ligger de så?*

*2) Kan man have flere farver i højopløselig grafik?*

*3) Kan du foreslå et edb-program med dansk tegnsæt, som kan udskrive med Centronics interface?*

*På forhånd mange tak.*
*Michael Johansen*
*Åmarksvej 2*
*7200 Grindsted*

**OUTPUT ♦**

1) Det bedste er jo at have en eller anden form for maskinkodemonitor. Så vil du kunne save programmet på en enkel måde med f.eks.:

S"PROG",08,C000,C200.

Når du skriver SAVE på sædvanlig måde, vil maskinen lagre det BASIC-program, du har inde i maskinen. Starten af dette program finder maskinen i adresserne 43-44, og slutningen i adresserne 45-46. Ved at ændre på disse pointere kan vi få maskinen til at lagre andre dele af hukommelsen end det normale BASIC-område. (Husk at adressen i 45-46 skal være slutadressen af programmet +1).

2) Man kan have flere farver i højopløselig grafik. For at komme ind i multicolor mode skriver man POKE 53270, PEEK 53270OR16. (Dette gælder, hvad enten man befinder sig i tekst- eller i hi-res mode.)

I højopløselig multicolor mode vil farverne på skærmen blive bestemt på følgende måde:

Bit-par:

00 = Baggrundsfarve

01 = Øverste 4 bits af skærmhukommelsen.

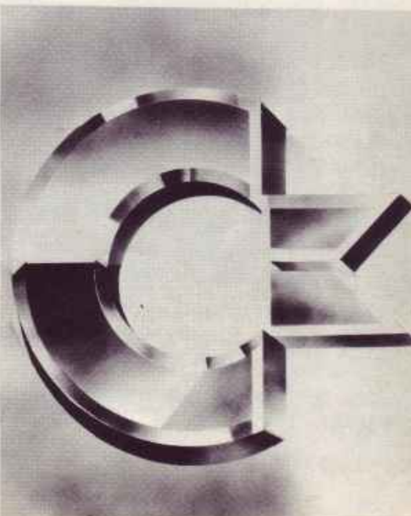
10 = Nederste 4 bits af skærmhukommelsen

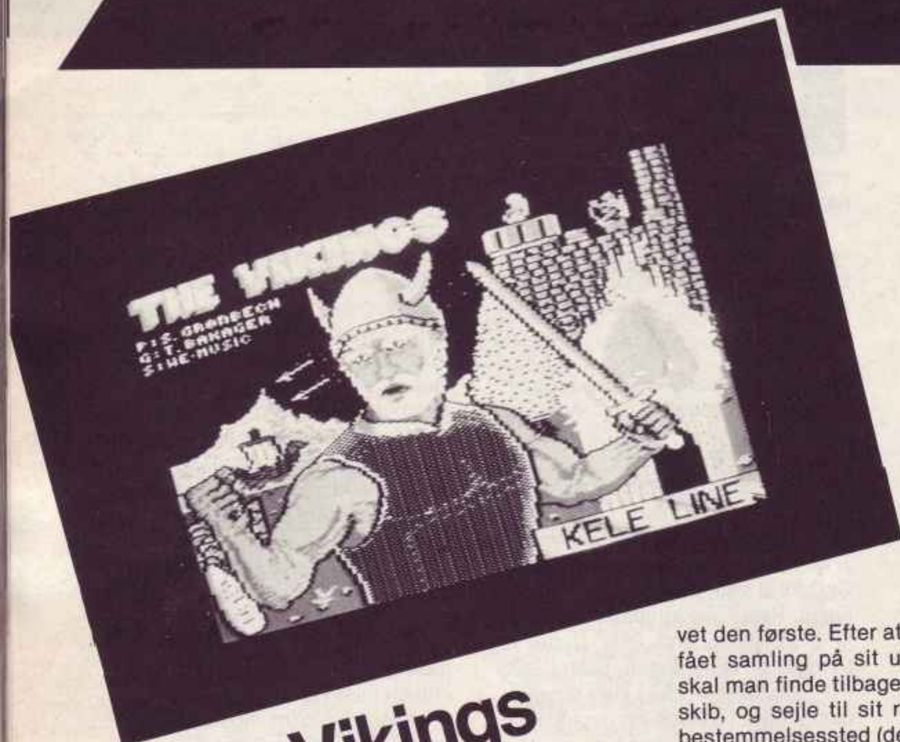
11 = Farvehukommelsen.

Dette står i øvrigt nøje beskrevet i "Programmer's Reference Guide".

3) Vizawrite kan bruges med Centronic interface.

**INPUT/OUTPUT er RUNs læserbrevkasse, hvor du har mulighed for at få svar på nogle af de problemer, du går og tumler med.**






# The Vikings

**Kele Line, Commodore 64, Amstrad, Spectrum (Den næsten færdige version).**

På det tidspunkt hvor jeg på en regnfuld eftermiddag umiddelbart før deadline, besøgte Søren Grønbech fra Kele Line for at se den nyeste version af The Vikings, mente han at der var 10-12 timers arbejde tilbage på Commodore-versionen. Med mindre han pludselig beslutter sig til at holde ferie, skulle der altså være en chance for at de færdige programmer er ude ca. samtidigt med dette blad.

Programmet så næsten færdigt ud, og endnu et par fejl blev rettet mens jeg var der, m en pakkeklart var det jo ikke.

Vikings er et arkadespil, hvori du styrer din egen viking rundt på et STORT spilleområde, fyldt med andre vikinger (udpræget fjendtligt-sindede) og forskellige mere passive forhindringer. Kasteskytsene svirrer i luften, og dine kræfter mindskes for hver gang du bliver ramt. Nå, det stiller dig i det mindste bedre end dine fjender, der kun skal have et enkelt pletskud.

Men de har også selv været ude om det. Sagen er nemlig den at du i virkeligheden var på vej i dit vikingeskib for at plyndre et andet sted, og bare lige lagde til for at proviantere lidt. Men så stjæler de lokale alt hvad der er af løst grej på dit skib (inclusiv masten!) og gemmer den i deres gemene små (og letantændelige, hæ, hæ) hytter. Du er derfor nødt til at finde dine ting, inden du igen kan stå til søs.

Spillet foregår på to øer, hvoraf jeg lige har beskrevet den første. Efter at have fået samling på sit udstyr, skal man finde tilbage til sit skib, og sejle til sit rigtige bestemmelsessted (den anden ø). Her går det så løs igen, og du må bruge alle forhåndenværende midler for at kæmpe dig vej til den endelige sejr.

Din brave viking lever som sagt i konstant sværm af flyvende håndvåben, men der er mere i spillet end det. Mellem træer, mure, hytter, kviksand (aargh) og meget andet, befinder sig en del nyttige ting som skjolde og specielle våben, som er gode at have. Som man for det meste faktisk **skal** bruge. Efterhånden som man spiller og kommer længere, finder man flere ting, som så kan hjælpe en til at komme endnu længere næste gang. Men jeg tror godt jeg tør love, at Vikings ikke er et spil, man gennemfører lige med det samme.

Det samlede spille-areal er på 256x512 tegn, og der scrolles frit i alle retninger. Vikingen er en herlig lille tyk fyr, der kan løbe både foran og bagved forhindringerne. Det ser meget nydeligt ud.

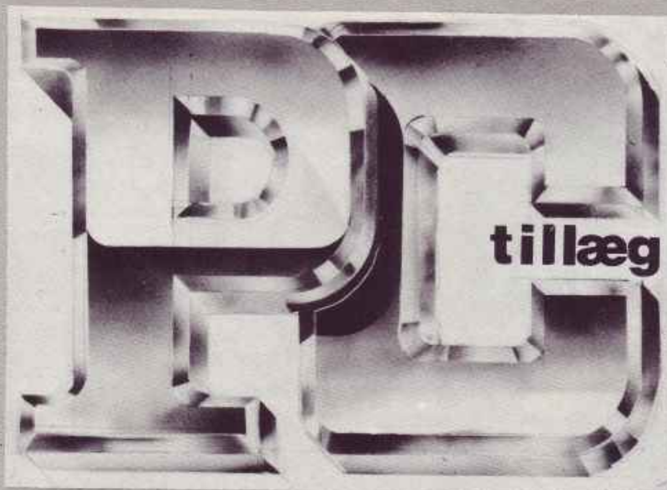
Lyden er der også gjort noget ud af. Der blev stadig leget med lydeffekterne, da jeg så spillet, men den faste baggrundsmusik var på plads, og den var god.

Vikings er ikke et program, der bare loader ind og går igang. Det skal først annoncere din ankomst på behørig vis. Også denne del blev der stadig puslet med, men Søren kunne da vise et billede frem, som på grund af måden det er lavet på er ret grovt i grafikken, men til gengæld går helt ud til kanten af skærmen. Det giver alle tiders effekt.

Vikings har været 4 måneder undervejs, men hvis de ellers har klaret sig gennem de sidste 12 timers programmering siden sidst, så har Kele Line nu et flot program på hånden.

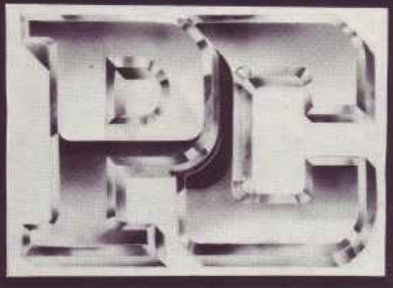
*Martin*






Den nye AMIGA 2500 indeholder en komplet PC'er. Den har med andre ord slugt SIDECAR, og er nu en rigtig hjemmePC, idet den ved siden af bibeholder alle AMIGA'ens muligheder.

# AMIGA



AMIGA 2500 og B 52

Sidecar var en udmmrket idé til udvidelse af AMIGA'ens muligheder, men indpakningen overbeviste ikke alle.
I løbet af nul komma fem er man omgivet af alle mulige 'madkasser', som på billedet til højre.

Commodores flittige kabinetmagere i Braunsweig er nu kommet med en indlysende løsning. Tyskerne mente, at ligesom 128 skulle have en indbygget diskstation, så skulle den lidt mærkværdige Sidecar også bygges ind i AMIGAENS kabinet.

VUPTI! og AMIGA 2500 var skabt. Nu kan man have Commodore mistænkt for kun at ville gøre AMIGAen 'salonfähig' som erhvervsmaskine, men man kan mene at den er endnu mere interessant som den ultimative hjemmecomputer ( dog med e endnu begrænset softwareopbak ning), der pludselig har fået PC'erens uendelige softwaremuligheder.

Med denne maskine er man helgarderet, selvom dette selvfølgelig altid koster mere.

AMIGA 2500 er den første rigtige 'hjemmePC'-maskine.

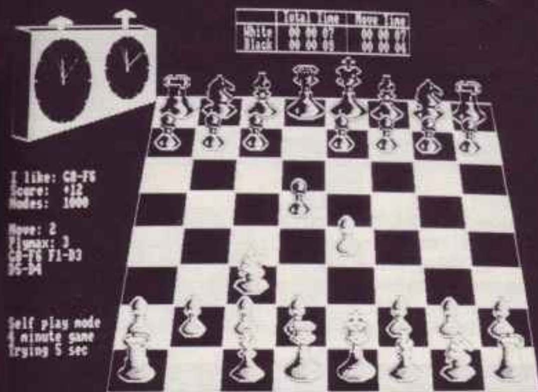
AMIGAEN som en prismæssig hjemmecomputer er ved at blive virkelighed, idet en billigmodel, vistnok kaldet B-52 er på trapperne. Den skulle koste under 10.000, men indtil den dukker op kan man nu få 'rigtige' AMIGAer til kun 13.ooo kroner eller lo.600 uden moms.

Dette er ikke mere end den fuldt udrustede 128'er kostede da den kom frem, og prisen kan også få nogle klonekunder til at tænke sig om en ekstra gang.

Så prisen kan opfattes som et svar på AMSTRAD's prisbombe PC 1512, samtidig med at AMIGAen nu er på linje med ATARI 1o40, hvad angår prisen.








# 3×3D CHESS

# AMSTRAD

Joyce brugere kan næppe prale af at være overrendt med spil og andet useriøst programel. (Læs dette før du læser vores tekst af spil til samme!). Der er imidlertid dukket enkelte programmer op som tiltrængt afveksling til regneark, databaser og tekstbehandlere. Nu kan frokostpausen forsødes med hele 3 forskellige skak programmer, som alle er dukket op i løbet af de sidste par måneder. Ens for alle 3 udgaver er muligheden for at se skakbrættet i 3 dimensionel grafik, om det så er nogen fordel eller ej. Vi har prøvet at ta' et spil med hvert af de tre programmer, og her er den samlede vurdering af Joyce som skak computer:

## COLOSSUS CHESS 4.0

CDS Software har absolut noget at leve op til med denne konvertering. Dette kolossale skakspil er det stærkest spillende til CPS maskinerne, og det skal heller ikke skjules, at netop samme Joyce udgave er testens mest »intelligente«. CDS er da heller ikke blege for at kalde Colossus Chess markedets bedste, og som bevis på dette, er de bageste sider i den absolut fyldestgørende manual, brugt til sammenligninger med 27 andre skakprogrammer på markedet, og ingen af de afprøvede konkurrenter kunne præstere mere end 6 sejre imod 10 nederlag ud af 16 spil. Colossus er stærk, og den er hurtig! På den anden side er Colossus også FOR stærk til de fleste og er det grafikken man går efter er det næppe den version, man bør vælge. Colossus få topkarakterer for både manual og styrke, en pæn karakter for prisen, men grafikken - prøv selv!

## 3D CLOCK CHESS

CP Software har også stor erfaring i skakprogrammer, og har både lavet skak med syntetisk tale, tids-skak, og de almindelige skakudgaver, sidst Superchess 4.0. Clock Chess er lige så meget en kamp mod uret, som en kamp mod computeren. Før spillet startes op, kan spilleren vælge at sætte den maximale tid for hvert træk, og når spillet påbegyndes, vises et meget flot dobbelt-ur i skærmens øverste venstre hjørne. Skakbrættet er meget stort, og grafikken er pæn og overskuelig. Styrken af spillet kan diskuteres, men når modstanderen både er uret og en matematisk set fremragende computer, kan udfordringen blive mere end stor nok. Den medfølgende manual (eller sammenfoldede papskive) giver kun de mest nødvendige instrukser og kunne godt have været lidt bedre. Generelt tror jeg, at en novice i computerskak vil få lidt problemer med at udnytte dette spil, som har mange små finesser, men programmet er til gengæld også testens billigste, så man kan vel ikke forlange alt!

Vel vidende om grafikken fra andre computeres udgave af ovennævnte program, gik jeg igang med forberedelserne til opstart af Chyrus II Chess. Til min gru opdager jeg, at det er umuligt at lave en back up kopi af programmet, som Amsoft af uforklarlige grunde har kopibeskyttet. Det er enfoldigt at tro man på denne måde kan holde pirater væk ret længe, og det er højst irriterende for brugeren, der trods alt har investeret 365 kr i programmet. Der må heller ikke gemmes files på disketten, såsom opstillingen midt i et skakspil, såfremt dette må afbrydes i utide. Lidt trist at testens dyreste skakspil skal koste endnu en diskette, hvis man ønsker at gemme midlertidige positioner. Det var så risene. Chyrus II Chess har den mest fortryllende grafik, man kan tænke sig. Når brættets figurer flyttes, foregår det som med sprites, og brikken bliver mindre, jo længere den flyttes »ind« i billedet. Chyrus II Chess er almindeligt godt spillende, og har mange imponerende finesser. Selv med den relativt høje pris, og spillet pengene værd. Manualen er god og fyldig, og selv en nybegynder bør ikke have problemer med at bruge Chyrus II Chess' mange muligheder. Det skuffede mig dog lidt med den storslåede grafik på 3D billedet, at brættet ikke kan roteres, som fx. versionen til Atari kan det.

## SKAK-GENI

Som et samlet vurdering af de 3 forskellige skakudgaver til Joyce computeren, kan jeg kun være overrasket over kvaliteten af den software, som allerede er på markedet. Joyce er virkelig god til at spille skak. Selvom CP/M operativ systemet burde være noget langsommere end fx. CPC'ernes AMSDOS, går Joyce's tænketid forrygende stærkt, og hvor der tidligere er set tider for korrespondance skak på mellem 1 og 5 timer, er fx. Chyrus Chess maximalt 3.5 minut om at svare på højeste sværhedsgrad. Der er dog også indbygget faciliteter i skakspillene, der tillader programmet at bruge specielle biblioteker, der muliggør træk som internationale skakgenier har trukket i nogle af de berømte opgør på verdenspian. enhver af de omtalte skakprogrammer har fordele og ulemper, men for at opsummere, har jeg lavet en lille sammenligning, som markerer forskellen på de 3* 3D programmer tydeligt.

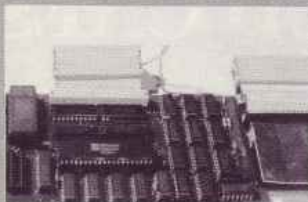
Henrik Thomsen

AMSTRAD JOYCE

| | Colossus Chess | 3D Time Chess | Chyrus II Chess |
|---|---|---|---|
| Størrelse | 41K | 48K | 60K |
| Hastighed | Stor | Stor | Moderat |
| Sværhedsgrad | Stor | Middel | Over middel |
| Grafik | Under middel | Over middel | Suverænt |
| Manual | God | Dårlig | God |
| Faciliteter | Bedst | God | Bedre |
| Pris | 298,- | 245,- | 365,- |

# AMSTRAD

## CPC 464, 664, 6128, JOYCE og CHARLIE.



### vortex RAM udvidelse.

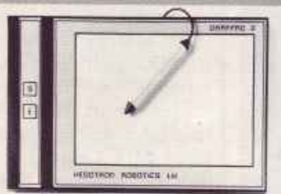
Danmarks mest solgte udvidelse til CPC464 og CPC664. Den giver dig større BASIC plads, DATA disk, maskinkode editor, 32K printerbuffer under både BASIC og CP/M, udvider din CP/M til fuld 62K TPA, formatterer ubrugt plads til Silicon disk, ROM baseret Software, dansk manual og meget mere.

| | | |
|---|---|---|
| CPC464: 64K - kr. 895,- | 256K - kr. 1.395,- | 512K - kr. 1.895,- |
| CPC664: 64K - kr. 995,- | 256K - kr. 1.495,- | 512K - kr. 1.995,- |

### vortex 1Mb floppydrev

De højt roste vortex drev giver dig alt, hvad du kan ønske dig af brugervenlighed, super hurtig datalagring, høj kapacitet, billigere disketter, professionel sikker kørsel og et af verdens bedste disk operativ systemer: VDOS 2.0. Med vortex køber du sikkerhed og kvalitet, og prisen er den samme, om du ønsker 3½" drev eller 5¼". Lad os få en snak om, hvad der passer dig bedst. Priser fra kun kr. 3495,-.





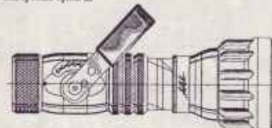
### GRAFPAD II tegnebræt

Ved hjælp af en elektronisk pen, kan du overføre billeder og stregtegninger fra det følsomme GRAFPAD tegnebræt direkte til skærmen, som om du tegnede på et stykke papir. Grafpad II har netop fået nyt, stærkt software, som gør mus og lyspenne til skamme. Dette tegneredskab til CPC'erne er nomineret det absolut bedste grafiske stykke hardware af flere danske computerblade. Komplet pakke kun kr. 1.395,-.

### EPROM brænder/ROM kort

XROM, fra det engelske firma Timatic Systems, er et kombineret EPROM brænder og ROM kort, som lader dig brænde 8K, 16K og 32K EPROM'er med dine egne BASIC- eller maskinkode programmer. Brændesoftwaren ligger naturligvis i ROM, ligesom der er plads til 4 software EPROM'er. Alt kommercielt ROM software kan køre på XROM. Et virkeligt nyttigt og godt stykke hardware, der leveres med dansk manual. Kun kr. 1.395,-






### CAD til 6128 og JOYCE

Super spændende nyhed fra Timatic Systems. Microdraft er et højtudviklet CAD program, der både kan læse og skrive AutoCAD filer. Er tillige 100% hurtigere end det tilsvarende AutoCAD på PC'ere, og er derfor velegnet til tekniske tegninger og Lay Out. Microdraft er uden tvivl efterårets største nyhed til Amstrad computerne, og gør samtidig JOYCE til verdens billigste CAD anlæg. Kr. 1.595,- excl. moms.

### MODEM til alle computere

Fra PACE i England kan vi nu tilbyde markedets mest roste modemer incl. terminalsoftware til meget konkurrence dygtige priser. En komplet terminalpakke indeholder V2123 modem, RS232 interface, kabler og COMSTAR software (32K ROM) koster kun 2.895,- til CPC datamaterne. Alle dele kan købes særskilt. PACE modemet er nomineret det officielle Amstrad modem i England. Skriv efter yderligere specifikationer!






## SNYD IKKE DIG SELV!

Markedet er fuld af prisdumpere og pirater. Køb dit computerudstyr ved et autoriseret COM CENTER.
- **DIN GARANTI FOR SERVICE!**

AUTORISERET
COM
CENTER

## 20Mb harddisk til CPC/JOYCE

For de seriøse og professionelle kan vi nu præsentere en 20Mb harddisk til CPC datamaterne fra vortex, og en tilsvarende til Joyce fra Timatic Systems. Overførsel sker direkte med en hastighed af 5Mbit/sek. Begge systemer medfølges af alle nødvendige utilities, og vortex harddiskens operativ system er det utroligt stærke VDOS i en ny forbedret version på 32K ROM. Kun seriøse henvendelser!

## 5¼" drev til JOYCE

Øjeblikkets varmeste nyhed til Joyce ejere. 1Mb floppydrev i standard formattet 5¼" som second drev til PCW8256 eller i special udgave til PCW8512. Leveres med dansk brugsanvisning samt programmet TDOS, som tillader overførsel af filer mellem MS/PC-DOS og CP/M datamater. BIGDISK leveres til en pris af kun 2.895,- excl. moms!





## AMSTRAD »CHARLIE« PC1512

Naturligvis finder du Amstrads nye PC'er hos Danmarks største Amstrad specialist; CT Data & Elektronik. Som autoriseret COM CENTER kan vi give dig en bedre service end du normalt er vant til! Husk at vi sender over alt i landet, og at vi ikke lover mere, end vi kan holde. AMSTRAD PC1512 leveres i flere konfigurationer fra kun kr. 7.995,- excl. moms.

### SIDSTE NYT TIL JOYCE

RS232/CENTRONICS interface vejl. uds. kr.1.295,- excl. moms. Spar 300 kr. - NU KUN 995,- excl. moms.
Vi har et kæmpe udvalg i software. Ring og opgiv dit ønske, og vi finder frem til den bedste løsning!

### SIDSTE NYT TIL CPC

Multi-adaptor, der udvider bruger porten med op til 4 ekstra konnektorer, så flere ting uden gennemført stik kan påsættes. Pris fra kr. 249,- for fladkabel med 2 adaptorer.

**GRATIS!
STORT HARDWARE KATALOG TIL CPC OG JOYCE. RING!**



Series Four modemet repræsenterer eliten af data-kommunikation, og tilbyder facaliteter, som ingen anden i denne klasse: Real Time Clock, 32 tegns LCD display, modtager styrke indikator, printer port m.v. Fåes opgradérbar i V2123, V22 og V22BIS til alle computere!

Nightingale V2123 er modemet for økonomisten, som ønsker adgang til den brede mængde af databaser med hastighederne 300/300 og 75/1200 BAUD. En robust opbygning betyder enkel og sikker drift, hvilket har gjort Nightingale til det mest populære modem i England!



### * COMMING SOON *

Snart åbner CT Data & Elektroniks store CTBASE for alle modem-ejere. Databasen »LOG ON« vil indeholde alt lige fra public domaine til avanceret mailbox og nyheder fra det store udland. Danmarks største kommercielle brugerklub vil være åben for alle, så glæd dig!




**Data & Elektronik**

Alrøvej 168, 8300 Odder · Tlf.: 06-55 16 55
Rosensgade 30, 8300 Odder · 06-54 48 55



# AMSTRAD Games TEST



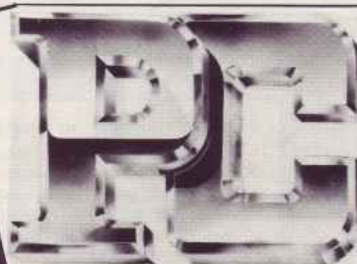

**Amstrad har benægtet muligheden, Amsoft har kaldt det umuligt, sund fornuft har sagt utænkeligt, men ikke desto mindre er her en gennemgang af de første rigtige Arcade spil til Amstrads no-sound, no-colour, no-games machine Joyce PCW! Glem alt om Locoscript og Super Calc, for her er programmerne, de mest seriøse benægter eksistensen af, men som de alle piller frem fra inderlommen efter fyraften, eller når børnene er gået i seng.**

## THE BRIDGE PLAYER

Henrik Thomsen

Programmet er meget pænt med god manual og ser ud til at virke efter hensigten - Jeg blev i alle tilfælde banket eftertrykkeligt i hvert spil.

Kan DU spille bridge, bør du nok se på sagerne. The Bridge Player har fordelen frem for Arcade spil at spændingen stiger, jo længere man kommer hen i spillet.



## BATMAN

Her er så SPILLET. Batman, den kutteklædte hævner fra Gotham City, er i øjeblikket en stor succes hos producenten Ocean, og det er ikke nogen tilfældighed. Grafikken er super, lydene er de bedste endnu hørt og spillets opgave er interessant, og har en stor spændingsværdi.

Din yndling Robin er blevet kidnappet af bl.a. af din dødsfjende Jokeren. For at komme Robin til undsætning, må du ha' fat i din Batmobil, som ligger spredt i 6 stumper rundt i den kolossale Bat-hule. Det skulle være en smal sag at sammensætte bilen og drøne Robin til undsætning, men Jokeren har anbragt en lang række forhindringer i Bat-hulen som først skal overkommes. Først skal du dog have fat på dine remedier bestående af et par Bat-spring støvler, en Batsæk til opbevaring af objekter, og to andre livsvigtige Bat-beskyttere. Der er utrolig mange rum at besøge, og alle er lige flotte, med en utrolig animation. Hvis du tøver et øjeblik vil den lille figur af Batman sætte hænderne i siden, og trippe utålmodigt med foden. Sådan er grafikken, sådan er spillet - gennemført og godt. Til en pris af ca. 249 kr, er det et klart IC HIT, som alle spillelystne Joyce ejere burde ha'.

Advarsel: Dette spil er lige så godt som CPC udgaven (pånær lyden og farverne, selvfølgelig), og der er fare for evt. nattesøvn og nerver.

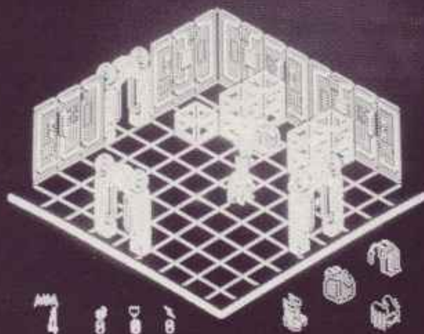
Vi ved at flere software producenter er på vej med spil til Joyce, og at specelt Ocean er værd at holde øje med. Er der mere eventyr du går efter, komme Level 9 snart med det første af slagsen med grafik. CRL er allerede kommet med en text-only eventyr ved navn Blackstar, men det kan anbefales til nybegyndere inden for denne genre.

## S.A.S. RAID

Dette spil fra firmaet CRL er nærmest to strategi spil bygget sammen til eet. I første del skal du passere en fjendtlig slagmark, hvor det nordlige hjørne er pakket med forskellige nyttige objekter, bl.a. en uniform, en radio og en pistol, som er nødvendig for anden del af spillet. Der ligger også et kort gemt, som vil vise positionerne af de fjendtlige styrker, og du skal nu bare finde sektoren til fjendens hovedkvarter, hvori anden del af spillet starter. Længere kom jeg ikke, men hovedkvarteret, som iøvrigt er endnu et slot, skulle være en slem omgang med masser af farlige rum, hvor din agent's uddannelse bliver sat på prøve, og kun to rum, hvori du finder, hvad du søger. Hvis du fejler i blot eet af rummene er du død, og spillet må startes helt forfra. Lidt tåbeligt måske, og med en lidt dårlig grafik kan spillet ikke få prædikatet HIT. Det er imidlertid heller ikke dårligt, så find selv i en forretning og prøv dine evner som RAMBO.

## CLASSIC INVADERS

Endelig et rigtig godt og gennemtærsket Arcade spil, som ALLE burde kende. 5 rækker af 10 uhyrer bevæger sig fra side til side af skærmen, alt imens de rykker 1 række ned hver gang. Du kan gemme dig under tre bunkers, men de bliver langsomt sønderskudt, så vil du overleve, må du skyde vildt og inderligt. Engang imellem dukker der en UFO op i toppen af skærmen. Jeg har set variationer af, hvad denne UFO kunne finde på, men Joyce udgaven gør intet. Den fiser bare fra venstre mod højre, og er du så heldig at ramme den, forsvinder den bare med nogle krydsede streger, som illustration af en eksplosion. Der er dog også klagepunkter, som fx. at man ikke kan flytte sig og skyde samtidig. Dette kan resultere i, at du står ubehjælpelig fast, indtil du slipper tasten for bevægelse, og trykker den ned påny. Grafikken er enkel, men absolut rimelig. Til en pris af ca. 198 kr, iøvrigt denne tests billigste spil, kan Classic Invaders gå an, men det kunne have været bedre. 198 kr er trods alt mange penge at give ud på en halv times nostalgi.



## FAIRLIGHT

Efter som spil ikke er de mest fremherskende til Joyce, har du muligvis ikke hørt om spillet Fairlight fra firmaet The Edge. Det vil du imidlertid komme til, for ud over at spillet er virkelig godt, kan det kun glæde at vide, at det er lavet af en ung programmør fra vores naboland Sverige. Fairlight en slags labyrintspil, der er opbygget i 3D perspektiv, så alle rum ses en smule foroven. Du styrer helten Isvar, som vist nok er en overlevende fra et eller andet nordisk savn, og din opgave er at undersøge de forskellige værelser på slottet Avars. Spillet er utroligt flot, med en masse detaljer, som er een af grundende til Fairlight's popularitet på Spectrum, Commodore og Amstrad CPC, og forhåbentligt nu også på Joyce. Du skal finde hemmelige passager, skjulte objekter og kæmpe mod farlige vagter, og idet der er utroligt mange rum i slottet, er det nok en god idé at tegne et kort, så du ikke går vild. Normalt kan man finde eventyr spil, hvor retningerne ikke helt svarer til positionerne, dvs. hvis du går mod syd, og derefter mod øst, så kan du risikere at være tilbage hvor du startede, hvis du går mod nord. Anderledes er Fairlight fuldstændig nøjagtig bygget op, og med den pragtfulde grafik og svære men absolut ikke umulige opgave, er Fairlight et klart HIT.

Der er dog enkelte minusser ved spillet, som nok skyldes Joyce's skærm mere end programmøren. Hvert nyt rum tager lidt tid at tegne. Det drejer sig kun om et par sekunder, men det føles som en evighed, når atmosfæren griber dig, og dit eneste ønske er at se mere og mere og mere!



**Som lovet i sidste nummer af RUN kan vi tilbyde følgende to programmer på diskette:**

**DFP-Print (som er trykt i dette nummer). DF-Calc (som trykkes i næste nummer som sidste del), som kan købes for kr. 118,- og fås ved indsendelse af enten giro eller check. Postgironummer 1 48 31 61.**

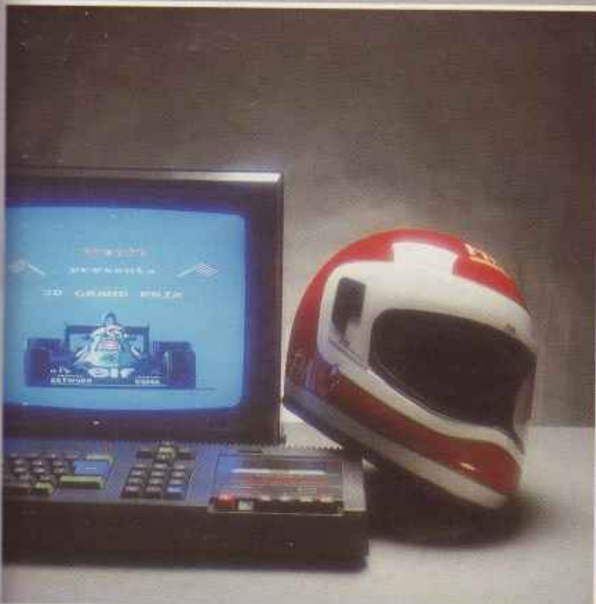
**Henvendelse: Grith Axel. RUN SOFTWARE Torvegade 52, 1400 København K. (01) 95 56 95**

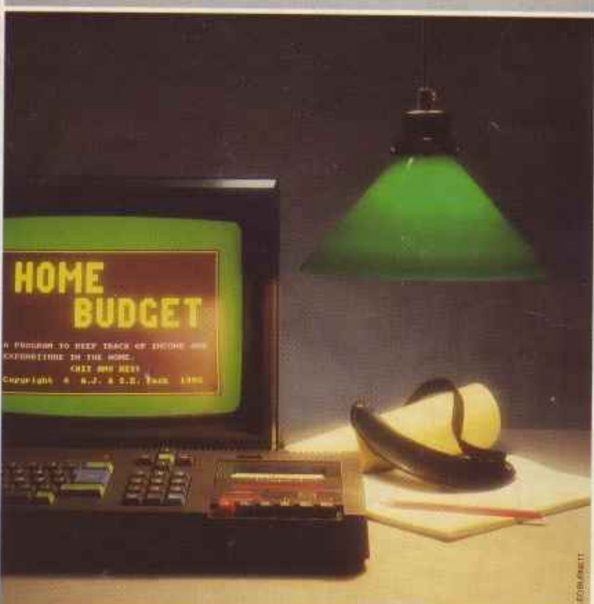
Da vi i sidste sekund har fået fat i nyhederne WIKINGS og WORLD GAMES, måtte vor præsentation af FIST II tegningerne skydes ud til næste nummer af pladshensyn. Alle vinderne af Alleykat og Fist II vil dog have modtaget præmierne inden jul, selvom navnene først kommer i nummer 1, den 29. januar.










# Amstrad hjemmecomputere kan slås med både sværd og pistoler, køre 230 km/t ...og få budgettet til at balancere.

Med Amstrad's hjemmecomputere bliver det alvorlige sjovt - og det sjove for alvor sjovt.

Du kan gå fra hesteryg til 400 hestekræfter. Fra fortiden til fremtiden. Fra det ydre rum til jordens indre. Eller få husholdningsbudgettet til at balancere til sidste krumme.

Og du kan gøre det hele på et par sekunder. Alle Amstrad's hjemmecomputere har nemlig lynende hurtig indlæsning af programmet - og indlæsningen foregår direkte i tastaturet. Det gælder hvadenten du vælger Game med datarecorder og 64 K, eller Commander med diskettedrev og 128 K.




Og fælles er også, at prisen er for det komplette anlæg inklusive dansk tastatur og monitor. Ligesom du kun behøver ét enkelt netstik for at tilslutte dem.

Så selv om Amstrad hjemmecomputere mest er til sjov, er der al mulig grund til at ta' dem helt alvorligt.

Få et godt Amstrad-tilbud hos vores forhandlere.

**AMSTRAD** GAME & COMMANDER

Amstrad hjemmecomputere forhandles af computerforretninger, varehuse, og førende kæder indenfor radio-, foto- og boghandel. Importør: Dinamicro A/S. Einer Jensens Vænge 1, 2000 Frederiksberg. Tlf. 01 88 02 88

# BØGER

på dansk

## *Commodore 128*

| | |
|---|---|
| Førstebogen | 169,- |
| Tips & Tricks | 248,- |
| Peeks & Pokes | 199,- |
| Intern | 348,- |

## *Commodore 128 & 64*

| | |
|---|---|
| Den store floppybog 1441/1570/1571 | 298,- |

## *Amstrad*

| | |
|---|---|
| Førstebogen | 169,- |
| Peekes & Pokes | 199,- |
| Tips & Trick | 248,- |
| Intern | 348,- |

## *Atari AT*

| | |
|---|---|
| Tips & Tricks | 269,- |

# KATALOG

**Med over 100 bøger & programmer fås hos din forhandler.**

Eller send 5 kr. i frimærker og få det direkte hos








## *Familieprogrammet*

Til PC, Commodore 128/64, Amstrad 664/6128

### *Familiedata*

Hold styr på familiens data. F.eks. børnenes sygdomme og vaccinationer, Eksamen jobs etc.

### *Budget*

Alle udgifter og indtægter styres nemt og bekvemt. 36 konti pr. måned.
Over/underskud overføres til næste måned.

### *Mærkedage*

Nu der det slut med at glemme onkel Jens's fødselsdag.
Evighedskalender.

### *Opskrifter*

Mad eller strikkeopskrifter. Dette kartotek kan bruges til meget. Kun fantasien sætter grænserne.

# Kun kr. 248,-



NORDIC COMPUTER SOFTWARE
POSTBOX 105 · DK 6950 RINGKØBING

# COMMODORE 128. COMPUTEREN DU KAN VOKSE MED.

Behov for færdigheder er noget, der skifter. Derfor har vi udviklet en computer, der kan vokse med opgaven. Commodore 128. Alsidighed er nøgleordet.

Commodore 128 kan benytte et meget varieret programudvalg - fra spil og undervisning til avancerede forretnings- og administrationsprogrammer. Derfor er Commodore 128 ideel både for begynderen, den avancerede hjemmebruger og mindre virksomheder.

**3 computere i én.**

Commodore 128 er "3 computere i én". Den kan arbejde fuldstændig som verdens mest købte computer, Commodore 64. Og bruge det samme programudvalg - verdens største. Når den arbejder som "128", er den en kraftig computer med stor hukommelse, avanceret sprog og eminent grafik. Dette gør det muligt at arbejde med brugervenlige færdigprogrammer som f.eks. tekstbehandlingssystemet SUPERSCRIPT. Samtidig giver den virkelig store muligheder for den dygtige programmør. Endelig kan Commodore 128 arbejde som en professionel CP/M forretningscomputer. Her får du adgang til det største udvalg af professionelle forretningsprogrammer - i de mest udbredte diskette formater.

**Valgt til den bedste computer i USA.**

Denne alsidighed gør, at du - både hvad angår behov og kunnen - kan vokse sammen med Commodore 128.

Princippet er ikke set før. I USA har edb-eksperter værdsat det så meget, at de har valgt Commodore 128 til den suverænt bedste i sin klasse.



**Commodore**

*Fordi fremtiden forlængst er begyndt.*

# WICO

# VERDENS BEDSTE...



Wico - kvalitet



Red Ball



Super Three-way



The Boss



Bat Handle

**Sjælland og øerne**: Allerød: Allerød Boghandel, M.D. Madsensvej 8. Brønshøj: Brønshøj Fotocenter, Frederikssundsvej 185. Glostrup: Metro, Elby Industrivej 111. Hellerup: Reflings Foto, Strandvejen 155. Helsinge: Schwartz Data, Østergade 17-19. Helsingør: Prøvestenens Computercenter, Prøvestenen 14. Hillerød: Toftes Boghandel, Slotsgade 22. Holbæk: Hagner Foto ApS, Algade 26. Hundie: Bilka, Hundie Centervej. Ishøj: Bilka, Lilletorv, Ishøj Bycenter, Ishøj Computercenter, Ishøj Bycenter. København V: Anva, Computerafd., Vesterbrogade 2E. København K: Magasin du Nord, Kongens Nytorv 13. København Ø: Mibola Microdata, Østerbrogade 117. København N: Tang Foto, Nørrebrogade 30. Lyngby: B.O. Bøger, Lyngby Storcenter 54. Nakskov: Expert Radio, Nygade 18. Nykøbing F: Expert Radio, Østergade 31. Næstved: Georg Chr. Boghandel, Axeltorv 10. Ringsted: Flensborg Kontor & Data, Sct. Hansgade 9. Roskilde: Flensborg Computer, Stændertorvet 4, Reidl Foto, Algade 27. Skovlunde: Skovlunde Computercenter, Bybjergvej 6C. Slagelse: Holm Foto, Nytorv. Stenløse: Fotohuset, Stenløse Center. Tastrup: Poulsens Computer Center, City 2, butik 304. Ølstykke: Fotohuset. Samt alle FONA-forretninger. **Jylland**: Esbjerg: Anva, Computerafd., Kongensgade 25, Centrum Foto, Kongensgade 78. Fredericia: Bang-P Bøger & Foto, Gothersgade 11. Frederikshavn: Dam Foto, Danmarksgade 49. Herning: OBS, Merkurvej 1. Hjørring: Anva, Computerafd., Springvandspladsen. Holstebro: Computer Shoppen, Hafniahus ved Hallen. Kolding: Foto Magasinet, Østergade 11. Mundelstrup: Bilka, Agerøvej 7, Tilst. Nykøbing M: Dam Foto, Vestergade 4. Nørresundby: OBS, Ludtbrovej 17. Odder: CT Data & Elektronik, Alrøvej 168. Randers: Centerfoto, Slotscentret, OBS, Merkurvej 53. Silkeborg: Alderslyst Foto, Borgergade 7, Grafitti Data, Chr. IIX's Vej 58. Thisted: Dam Foto, Frederiksgade 8. Vejen: Lag & Data, Korsgade 12. Ålborg: Anva, Computerafd., Nytorv 24, Bilka, Hobrovej 450, Knud Engsig A/S, Bispensgade 7. Århus: Clemens Data- & papirbutik, Skt. Clemens Torv 8, Computer Butikken, Vestergade 58A. **Fyn**: Nyborg: Nyborg Foto, Nørregade 11. Odense: Bilka, Niels Bohrs Alle 153, Magasin du Nord, Vestergade 20.

DENNIS BERGSTRÖM
TRADING A/S
Telegrafvej 5
2750 Ballerup
Tlf.: 02 65 86 00